

OK PC

875 ptas.

revista de videojuegos de PC Año III • Nº 35



BIOFORGE

ESCAPA O MUERE

¡Gran Concurso!

Más de 100 premios
valorados en 2.000.000
de pesetas



**CHAOS
CONTROL
INVASION
U.S.A.**

MP MULTIPRESS



COMMANDER BLOOD

En el silencio absoluto y helado del espacio infinito, en los confines del cosmos, la espiral de una nube galáctica multicolor envuelve al Planeta Corpo.

Bob Morlock, Presidente de la Canary Research Corp., te ha elegido a ti para llevar a cabo su última voluntad: asistir al nacimiento del Universo. En esta fabulosa epopeya, a través del tiempo y del espacio, contarás con la ayuda del ñel Honk, la célebre bio-conciencia de la nave Arca, para defender al oprimido y responder a las preguntas fundamentales sobre el origen de la vida...

SERVICIO TECNICO AL USUARIO: TEL. (91) 528 83 12



MCM SOFTWARE, S. A.
Méndez Alvaro, 57 - 28045 Madrid
Tel. (91) 539 98 72 - Fax (91) 528 93 69

SOLO EN CD-ROM
VERSION EN CASTELLANO

Microfolie's





NUESTRA PORTADA

Este mes hemos querido dar la portada a *Chaos Control*, un magnífico arcade a pantalla completa que estoy seguro de que no defraudará a nadie, gracias a sus excelentes gráficos y horas de diversión aseguradas.

NUEVOS SISTEMAS

Desde hace unos meses parece que poco a poco le surge una dura competencia al mundo del PC en lo referente a los juegos de ordenador. Es conocido por todos la eterna rivalidad existente entre los juegos pertenecientes al mundo de las consolas y los programas de PC. En los últimos meses la fina tela que separaba un mundo de otro se ha ido rompiendo y hoy en día un PC de altas prestaciones equipado con un CD-ROM y una tarjeta de sonido no tiene nada que desmerecer a una consola de 16 bits. De hecho es muy común que aparezcan los títulos para PC y consolas al mismo tiempo. La última moda en este campo nos llega de las manos de Philips con su CD-i. Personalmente pienso que el CD-i no tiene ninguna ventaja frente al PC salvo su aparente facilidad de uso. La gran ventaja que siempre tendrán los juegos para PC reside en su gran capacidad de almacenamiento y en que es más barato utilizar el soporte CD-ROM que chips de memoria. Además el PC en un hogar puede ser utilizado con fines didácticos y servir como ayuda con programas tan comunes como los procesadores de texto. Con la próxima llegada de Windows 95 la utilidad y facilidad de uso del PC estará fuera de toda duda, aunque por desgracia seguramente la mayoría de los usuarios tendrán que actualizar sus equipos para sacar el máximo partido al nuevo sistema operativo. Lo que sí podemos asegurar hoy en día es que el mercado de videojuegos para PC está en pleno crecimiento y desarrollo y la gran prueba está en las superproducciones que en su noventa por ciento nos llegan en soporte CD-ROM, con actores, bandas sonoras y unos excelentes guiones.



Redactor Jefe (Director en funciones):

Enrique Maldonado Rollizo.

Redactores: Carlos F. Mateos, Antonio Greppi Murcia.

Colaboradores: Angel Francisco Jiménez, José Villalba Medina, Julián Pérez, Fernando Perterra.

Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)

Diseño: Luis de Miguel, Estudio.

Fotografía: Eduardo Urech.

Directora de publicidad: Esther Lobo.

Publicidad: Pza. República del Ecuador 2, 1ª B. 28016 Madrid.

Tel.: (91)457 53 02/52 03/56 08. Fax: (91)457 93 12.

Delegación Barcelona: Isidro Iglesias. C/. Bonaplata 45, 1ª4.

08034 Barcelona. Tel: (93)280 38 00. Fax (93) 205 28 39.

Es una publicación de

MP MULTIPRESS

Director general: Julio Gañi.

Director gerente: Francisco Gálvez.

Director de producción: Julio Rodríguez.

Jefe de distribución: Jaime Bauhaben.

Administración y suscripciones: Tel.: (91)457 93 29

Fax: (91)458 18 76

Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, nº 48-50, 4ª, Madrid.

Imprime: Rivadeneyra. Avd. John Lennon, 21. Pol.Ind. Los Angeles, Getafe.

Depósito Legal: M-24602-92 Printed in Spain VI-95.

Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona

Tel.: (93) 680 03 60.

Distribución en América: Argentina Capital: Ayerbe, Interior:

DGP Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A.

Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Pasaje Sudamérica, 1532 Buenos Aires, Argentina.

Canarias, Ceuta y Melilla 875 Ptas.

OK PC no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas en los artículos firmados. Está prohibido todo tipo de reproducción por cualquier medio o soporte del contenido total o parcial de esta publicación sin permiso expreso del editor.

OK PC Preview

Pág. **20**



ARE YOU AFRAID OF THE DARK?

La maldición de Orpheo

Dos chavales, Terry y Alex, han llegado hasta las puertas del Orpheo's Palace, un teatro abandonado años atrás. Atraídos por una extraña fuerza, los dos niños están dispuestos a introducirse en los terribles misterios del viejo escenario.

OK PC Pasarela

Pág. **66**



COLECCION PLAYTOONS

La educación es divertida

A pesar de que la gran mayoría de los programas educativos están pensados para los más pequeños de la casa, productos como los de la colección Playtoons son aptos para todas las edades por el despliegue audiovisual que conllevan.

Pág. **62**

OK PC Pasarela

SLAM CITY

Los reyes del aro

¿Queréis espectáculo? Slam City os lo da. ¿Queréis multimedia verdadera? Slam City es únicamente eso. ¿Ansiáis disputar un reñido encuentro en un mano a mano con Scottie Pippen? Slam City os da la oportunidad, pero tenéis que trabajároslo vosotros.



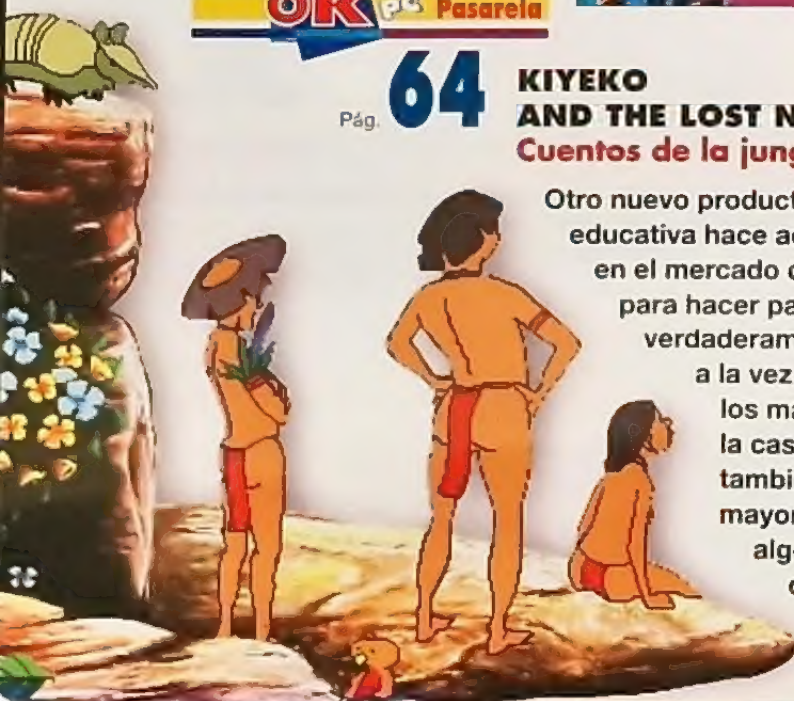
OK PC Pasarela

Pág. **64**

KIYEKO AND THE LOST NIGHT

Cuentos de la jungla

Otro nuevo producto de la serie educativa hace acto de presencia en el mercado de nuestro país para hacer pasar un rato verdaderamente divertido, y a la vez instructivo, a los más pequeños de la casa, y cómo no, también a los mayores que busquen algo divertido y sin complicaciones.



OK PC Pasarela

Pág. **68**



FLASHBACK

Remodelación total

Mi nombre es Conrad B. Hart, y he sido reconocido a mis veinticuatro años como uno de los científicos en robótica experimental más expertos del Sistema Solar, pero a pesar de todo esto, y debido a mi último experimento, me vi envuelto en la más peligrosa aventura de mi vida.

SUMARIO

PC RALLY

A tope con el mundial con el mundial de rallies.

Esta "demo" incluye su propio programa de instalación. Teclea **INSTALAR** desde tu unidad de disquete correspondiente y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

Configuración requerida:

CPU: PC 386/33 o superior

Memoria: 4 Mb de RAM

Disco duro necesario

Unidad de disco: 3 1/2"

Tarjeta gráfica: VGA

Tarjeta de sonido: Opcional



OK PC Pasarela

Pág.

54



JETSTRIKE

Piloto de pruebas

Aunque parece que la simulación de vuelo se ha quedado atascada con la aparición de más y más clónicos de los programas de éxito, de vez en cuando aparecen juegos que aportan detalles nuevos a un género falto de ideas.

OK PC Tricks & Tracks

Pág.

82

PANZER GENERAL

Guía táctica del general

Aunque la Segunda Guerra Mundial duró cinco años, ahora tú tienes la oportunidad de resolver este terrible conflicto que asoló Europa en los años cuarenta. Con esta guía para generales exigentes encontrarás nuevas formas de afrontar las duras batallas que te propone Panzer General.

EN ESTE NUMERO

Pág.

OK News

6

OK Reportaje:

Spring E.C.T.S. '95 (y 2)10

OK Preview:

Are you afraid of the Dark20

Front Lines21

Flight Unlimited22

Metal Marines24

USS Tyconderoga28

Action Soccer30

The Motorcycle World32

Maps & Facts33

OK Pasarelas:

Chaos Control35

Big Red Adventure38

Bioforge42

Police Quest: Open Season46

Director's Lab50

Jetstrike54

Commander Blood58

Alien Olympics60

Slam City62

Kiyeko54

Playtoons56

Flashback68

MTV's Club Dead70

Links CD72

Slipstream 500074

Pyrotechnica76

PC Rally78

OK Novedades:

80

OK Tricks & Tracks:

Panzer General82

Alone in the Dark III86

Darksun: Wake of the Ravager94

OK Hits

103

OK Correo

104

OK Contenido del CD-ROM

106

PROGRAMAS COMPLETOS PARA PC'S

BASE DE DATOS Y PROCESADOR DE TEXTOS 2.790 PTS.
Este programa le permitirá llevar una base de datos de sus clientes, enviar cartas a los mismos, así como realizar tareas de tratamiento de textos, todo integrado.

LIBRERÍA PARA WINDOWS 2.170 PTS.
Programa de dibujo. Relleno de silencios, texto en cualquier dirección, de varios tipos y estilos. Las imágenes resultantes pueden almacenarse, imprimirse o usarse en otras aplicaciones de Windows.

EL GUARDIAN 2.170 PTS.
El Guardián es un avanzado sistema de seguridad diseñado para proteger su ordenador contra el virus de computador. También se pueden proteger ficheros individuales.

HONEY BOO 1.895 PTS.
Reino de los Bosques que recrea el mundo del misterio Sheriff de Nottingham. Un verdadero juego de aventura, religión y acción, acompañado en el disco por los juegos "Caballos" y "Juegos de cartas con excelentes gráficos en tres dimensiones y el famoso "Torre Clásico".

CHOCOS PARA WINDOWS 2.170 PTS.
Un juego para Windows de uno de los mejores programadores de juegos comerciales en el mercado. Después de un extenso libro de instrucciones y más de 30 niveles de dificultad, se incluye además el código fuente en C para aquel programador interesado en los más avanzados algoritmos matemáticos.

REALIDAD VIRTUAL SECOND REALITY 5.425 PTS.
Podemos garantizar, sin el menor asomo de duda, que este programa es la combinación de gráficos y sonido más apabullante que jamás verá en su PC. Second Reality fue un programa ganador del más prestigioso concurso internacional de realidad virtual para PC. Assembly 93. Contiene efectos especiales nunca vistos antes en los ordenadores.

APRENDA A ESTUDIAR 1.895 PTS.
Este programa le ayudará a estudiar cualquier cosa. Usted puede crear archivos con preguntas de cualquier tema o materia, ofreciendo inmensas posibilidades.

COLECCIÓN DE JUEGOS PARA WINDOWS 1.895 PTS.
Recopilación de los mejores juegos para Windows que han llegado a nuestras manos, con un poco de todo: juegos de acción, estrategia, aventuras, rompecabezas...

LA TUMBA DEL FARAÓN 1.895 PTS.
Explore los misterios de la pirámide con este juego de aventuras y acción. Se incluyen de regalo seis excelentes juegos más: "Quickserve", "Xoma", "Commeccos", "Invasores", "Rush hour" y "Lunar Lander".

FRACXT (versión DOS) 2.170 PTS.
(versión Windows) 1.895 PTS.
Entre en el apasionante mundo de los fractales. Fractint es con mucho el generador de fractales más veloz y completo del mercado.

PC EROTICO 3.285 PTS.
Aquí ofrecemos, sólo para MAYORES DE 18 AÑOS, tres increíbles conjuntos de películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL

¡TODOS POR SOLO 9.900 PTS!

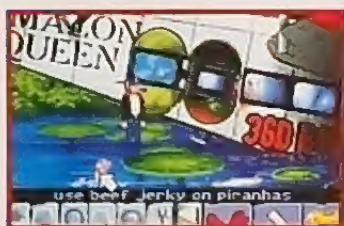
Pida por teléfono al (91) 890 38 92,
por fax al (91) 896 05 10
o por carta a:

Prix informática
Apartado 93
28200 San Lorenzo de El Escorial (Madrid)

..... SOLICITE CATALOGO GRATUITO

PERIODICO DE CATALUÑA

Zeta Multimedia lanza al mercado el primer volumen en formato CD-ROM del Periódico de Cataluña. Trimestralmente aparecerán a la venta sucesivos compactos, que incluyen las portadas y noticias más interesantes que se produjeron en la época abarcada por el CD-ROM.



GENDER WARS

La última producción de Sales Curve Interactive para PC, promete y mucho, gracias a sus fabulosos gráficos creados mediante el uso de estaciones de trabajo Silicon Graphics. Además de las versiones para ordenadores personales, Gender Wars también aparecerá en las consolas de última generación.



FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

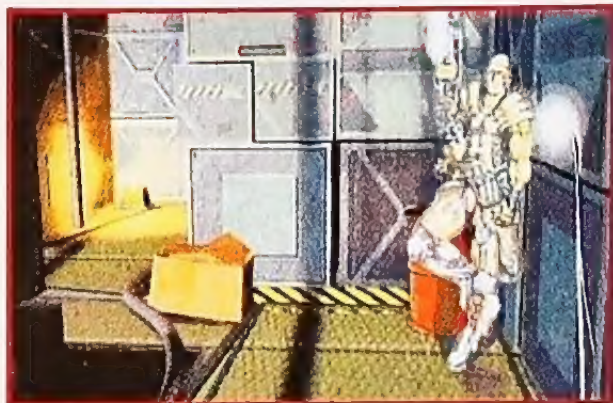
Renegado vuelve a las andadas en los ordenadores PC y compatibles con una aventura gráfica al estilo de producciones de LucasArts como Indiana Jones o Monkey Island. En esta ocasión debemos averiguar el secreto que se esconde en la selva donde caerá nuestro avión.

FLASHES

- En breves fechas, el diccionario enciclopédico en CD-ROM Didacta, distribuido por Erbe, obtendrá una versión especial para la O.N.C.E., gracias al acuerdo entre los desarrolladores IPS y la Organización Nacional de Ciegos.
- Activision anuncia su acuerdo con Shiny Entertainment (creadora del Earthworm Jim), para crear nuevos juegos entre ambas compañías.
- Autodesk anuncia una nueva versión de AutoCAD para Windows, más concretamente AutoCAD LT Versión 2, con mejoras en ámbitos como la titulación de bloques predefinidos, la inclusión de pistas de iconos, o la orientación dinámica.

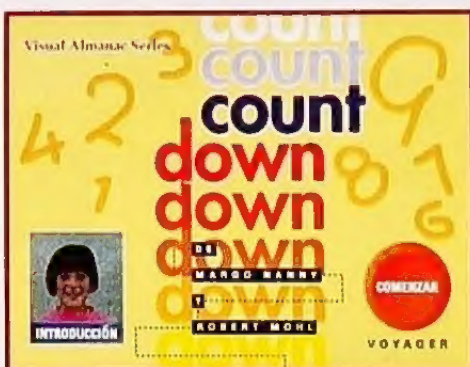
ALIEN VIRUS

Esta extraña aventura cyberpunk nos introduce en un mundo futuro, donde debemos destruir un virus alienígena antes de que logre acabar con toda la humanidad, encarnando el papel de unos aguerridos mercenarios, en el último trabajo de ICE.



COUNT DOWN

Los más pequeños de la casa, ahora podrán disfrutar de las terribles matemáticas, con este agradable programa para Windows de la empresa Voyager, que cuenta con la ventaja de estar traducido a varios idiomas, entre ellos el castellano. Gracias a los distintos juegos, los infantes podrán aprender a contar, sumar, restar...



AIR POWER

Mindscape, en conjunción con Rowan Software (creadores de Dawn Patrol), tiene en marcha un ambicioso proyecto en el mundo de la simulación con este Air Power, que englobará varios tipos de simulación aérea, además de ofrecer la posibilidad de volar en extrañas máquinas a hélice o reacción.



CD-ROM

Ofertas

- LAWNMOVER (1ª parte)
- CYBERWAR (2ª parte)

7.399 Ptas.

Juegos

- DOOM ACCESSORY PACK 4
- CYBERWAR
- 7TH GUEST/DUNE
- CICLONES OEM
- OUTPOST OEM
- QUARANTINE
- ECSTASY
- COMANCHE 50 MISIONES
- REBEL ASSAULT OEM
- PANZER GENERAL OEM
- SUPER KARTS
- RISE OF THE TRIAD
- LODE RUNNER
- DARK LEGIONS
- DESERT STRIKE

Varios

- INTERNET INFO MARZO 95
- WORLD ATLAS 5.0
- 2.500 TIFF + 5.000 CLIPS
- PRINCE INTERACTIVE OEM
- DOORS OF PASSION II [INTERACTIVO]

TEL: 91-717 8739 FAX: 91-717 8739

Material adulto, solo mayores 18 años.

AIR HAVOC CONTROLER

Los futuros controladores aéreos deberán probar este simulador de torre de control de Domark, ya que en este programa tan realista podrán comprobar *in situ* situaciones como choques de aviones, pasillos colapsados, y pérdidas de control.



EDUCATIVOS MINDSCAPE

La conocida compañía Mindscape, prepara el lanzamiento de varios CD-ROM's de corte educativo para el entorno Windows:

■ **WONDER LAND** está encaminado a los más pequeños de la casa, y en él podemos encontrar la historia de unos niños que deben recuperar el tiempo de manos de una malvada bruja.



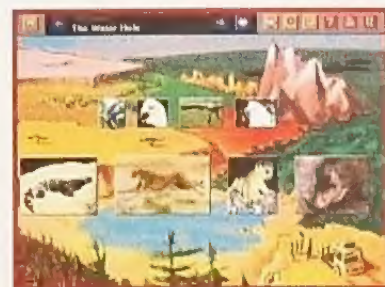
■ **HOW YOUR BODY WORKS**, es un producto francamente entretenido que



explica el funcionamiento del cuerpo humano, órgano a órgano con ayuda de videos y fotografías.

■ **20TH CENTURY VIDEO Almanac** es una enciclopedia en video de los hechos más importantes acaecidos durante el siglo veinte en el planeta... y fuera de él.

■ **THE ANIMALS 2.0** es la secuela de uno de los productos más interesantes de esta compañía norteamericana, y en ella, se mejoran los videos, el sonido, y la presentación.



SONY CDU-76 Y S

Sony España anuncia sus nuevas unidades lectoras internas de CD-ROM de cuádruple velocidad, CDU-76 E y S. Mientras que una soporta el formato IDE, la otra está específicamente diseñada para las controladoras SCSI, ofreciendo ambas unos ratios de velocidad y fiabilidad impresionantes.



JOURNEYMAN PROJECT TURBO

El conocido título de Sanctuary Woods llegará a nuestro país de la mano de Erbe en su versión Turbo, que mejoró la velocidad en un 300 por ciento respecto al programa original, funcionando bajo ordenadores con 4 Mb. de RAM. Esta aventura fotorealística encandilará a los aficionados a los juegos que combinan acción y puzzles.



SILVERLOAD

Millenium prepara una aventura terrorífica basada en historias de vampiros y hombres lobo con el nombre de Silverload. En esta aventura deberemos detener la terrible amenaza de estos seres.



¡ORIGEN DE UNA NUEVA ESPECIE!

DISPONIBLE EN PC CD ROM/AVENTURA GRÁFICA

Eres Lex, el protagonista sintético tridimensional de la sorprendente y estremecedora película interactiva de Origin. Después de un prolongado letargo, te despiertas en un entorno extraño. Deberás descubrir el secreto de tu propia identidad. Movimiento altamente realista, efectos de sonido digital de 8 canales, y fondos increíblemente detallados hacen que la acción cobre vida espectacularmente.



© 1994/5 Origin Systems Inc. • BioForge y ORIGIN Interactive Movie son marcas registradas de Origin Systems, Inc. • Origin y We Create Worlds son marcas registradas de ORIGIN Systems, Inc. • Electronic Arts es una marca registrada de Electronic Arts.

Moratin, 52, 4º dcha, 28014 Madrid. TEL: 91/429 38 35 FAX: 91/429 52 40
TELÉFONO SERVICIO ATENCION AL USUARIO: 91/429 11 61

Spring E.C.T.S.'95 (2ª parte)

LA HISTORIA CONTINUA



Este mes os ofrecemos la continuación del reportaje especial sobre el E.C.T.S., la feria londinense de los videojuegos, con interesantes noticias sobre los títulos que llegarán a nuestros ordenadores la próxima temporada.

Como ya vimos en nuestra anterior cita mensual, la impresión general recibida por parte de la prensa especializada, es que todas las compañías abandonan paulatinamente los disquetes como soporte para sus programas, para basar sus trabajos en la tecnología CD-ROM, con la consiguiente mejora en cuanto a volumen de información y sonido.

En esta segunda entrega del reportaje especial, podréis encontrar los programas de las compañías que el mes pasado dejamos en el tintero por falta de espacio, ya que la enorme cantidad de títulos presentados en el Grand Hall de Olympia por las distintas empresas, dan lugar para llenar no una, sino varias revistas.

ACTIVISION

Entre los productos que presentó la veterana compañía norteamericana cabe destacar tres productos. *Mechwarrior 2* es la continuación de uno de los títulos más clásicos de PC, en el que diferentes robots deben enfrentarse en una terrible lucha de titanes, donde se han mejorado notablemente el escalado de gráficos y las perspectivas en tres dimensiones.

MECHWARRIOR 2 (Activision)

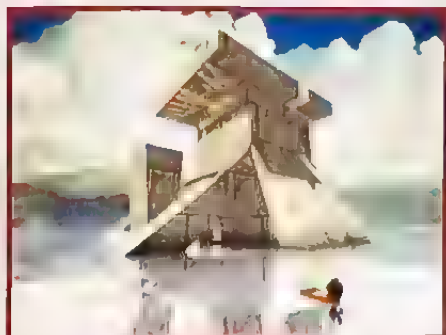


SHANGHAI: GREAT MOMENTS (Activision)



SHANGHAI: GREAT MOMENTS (Activision)



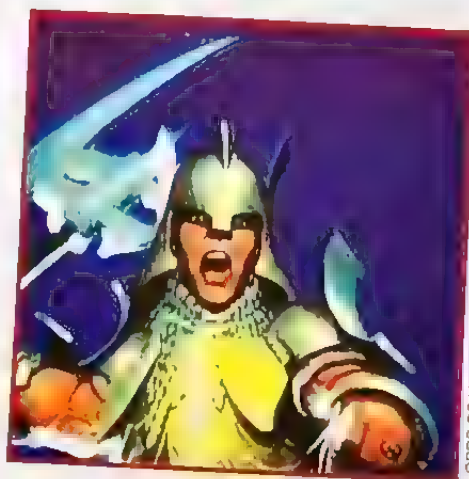
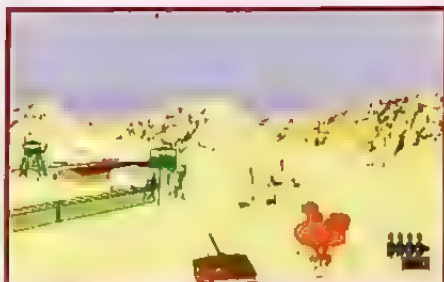


Planetfall, por su parte, es una aventura gráfica con gráficos renderizados impresionantes, y *Shanghai: Great moments*, es una nueva entrega del ya clásico juego basado en las fichas del mahjong, aunque esto vez está presentado en SVGA, y bajo Windows.

DOMARK

De tres de los productos presentados por Domark en la feria (*Absolute Zero*, *Orion Conspiracy*, y *Tank Commander*), ya os hemos hablado anteriormente en nuestra sección de noticias, por lo que su mayor novedad radica en *Lords of Midnight*, un juego de aventura-rol del conocido programador Mike Singleton, que pronto va a ser finalizado, muchos meses después de su presentación hace dos E.C.T.S.

TANK COMMANDER Domark.



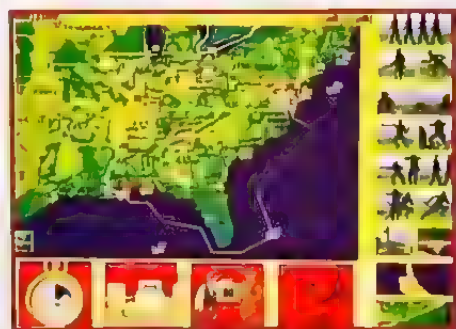
LORDS OF MIDNIGHT Domark.



ORION CONSPIRACY Domark.



PICTURE PERFECT GOLF Domark.



CIVIL WAR Domark.

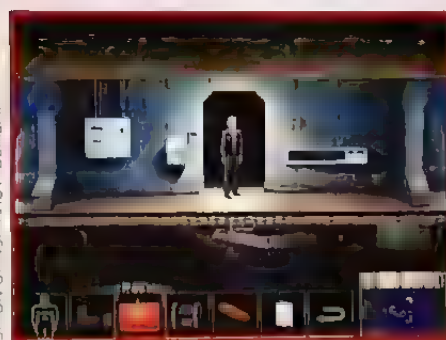
EMPIRE

Si te gustó *Shadow President*, *Cyberjudas* es la segunda parte de aquel sensacional simulador político. Empire también presentó títulos como *Civil War*, un juego de estrategia basado en la guerra de secesión norteamericana; *Dawn Patrol* *Head to Head*, versión para módem y red del conocido simulador aéreo; *Picture Perfect Golf*, un juego de golf fotorealista; y en conjunción con la compañía canadiense Readysoft (creadores de *Dragon's Lair* y *Space Ace*), *Braindead 13*, una simpática aventura

ABSOLUTE ZERO (Domark)



ORION CONSPIRACY Domark

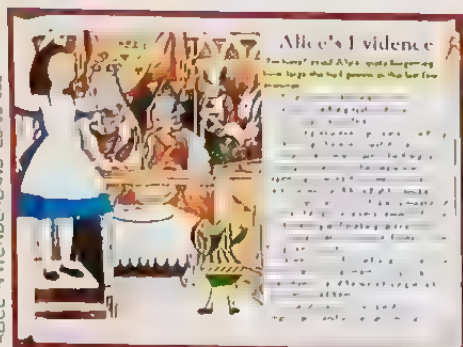


protagonizada por un jovenzuelo que debe escapar de un personaje chiflado.

BRAINDREAD 13 (Readysoft)



ALICE IN WONDERLAND EUROPRESS



EUROPRESS SOFTWARE

La empresa creadora de *Klik & Play*, presenta en la feria el primero de una serie de cuentos infantiles en CD-ROM, *Alice in Wonderland* (Alicia en el País de las Maravillas), y una colección de programas educativos dirigidos al mercado inglés.



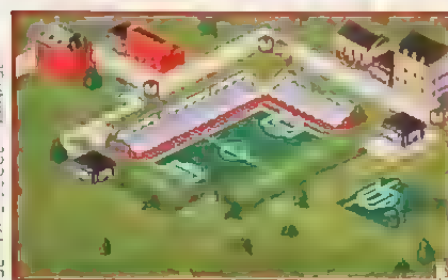
IMPRESSIONS

La veterana compañía Impressions, conocida por sus juegos estratégicos, además de *Front Lines* (producto del que hablamos más extensamente este mes en la sección previews), presentó *High Seas Traders*, un juego basado en el comercio

HIGH SEAS TRADERS (Impressions)



naval del siglo XVII, y *Ultimate Soccer Manager*, título que nos permitirá dirigir nuestro propio equipo de fútbol.



MIRAGE

Tras el relativo éxito de *Rise of the Robots*, Mirage anunció en la feria la preparación de la segunda parte de este conocido arcade de lucha bajo el sobrenombre *Resurrection: Rise 2*. Antes es posible que nos deleitemos los ojos con *The Adrenaline Factor*, una extraña aventura con gráficos renderizados.



OCEAN

La mítica Ocean, además de anunciar su alianza temporal con la compañía Team 17, presentó para PC y compatibles un nuevo disco de datos para el simulador *Inferno*, y dos nuevos juegos: *Iron Angel*, un título que mezcla simulación y aventura espacial, y *Sea Legends*, un programa estratégico basado en la piratería del siglo XVI.



U.S. GOLD

Fuera de la feria, en un hotel cercano a la misma, U.S. Gold presentaba no solo sus nuevos títulos, sino también los de sus compañías asociadas. Entre los mejores de todas ellas podemos encontrar programas tan interesantes como *The Riddle of Master-Lu*, una divertida aventura gráfica; la segunda parte de *Jour-*



2.995 Ptas.
SOFTWARE Y MANUAL
EN CASTELLANO

**¡¡YA
DISPONIBLE
EN TU KIOSCO
O TIENDA
HABITUAL!!**

★ "INÓVICO, SARCÁSTICO, CHISTOSO, DIVERTIDO, IRREVERENTE, SIMPÁTICO... UNA AVENTURA CON TODAS LAS DE LA LET MICROMANIA"

★ "SI TE GUSTAN LAS AVENTURAS GRÁFICAS, ESTATE ATENTO A ESTE JUEGO QUE DARÁ MUCHO QUE HABLAR EN LOS PRÓXIMOS MESES". OK PC

★ "TODO ESTÁ PENSADO PARA QUE EL JUGADOR SE LO PASE REALMENTE EN GRANDE MIENTRAS JUEGA UNA AVENTURA GRÁFICAMENTE SORPRENDENTE... UN PROGRAMA REALMENTE EXCEPCIONAL". PC MANIA 87%



PROEIN
SOFTWARE

UN MUNDO INTERACTIVO

Velasquez, 10-5 - Ochoa
TEL: 576 22 08/09 - Fax: 577 90 94
28001 MADRID

1830 Avalon



neyman Project, *Buried in Time*; *Wetlands*, por su parte, es una aventura protagonizada por un matón detective; *1830*, un simulador estratégico de la compañía americana Avalon, de corte parecido a *Railroad Tycoon*; *Celebrity Poker*, un CD-ROM protagonizado por la guapa Morgan Fairchild; *Jetski Rage*, un simulador acuático de carreras en motos de agua; la tercera entrega de *Jetfighter*; *Stalingrado*, basado en la conocida batalla de la Segunda Guerra Mundial; *Flight Commander II*, un juego de estrategia aérea; entre otros títulos muy interesantes.

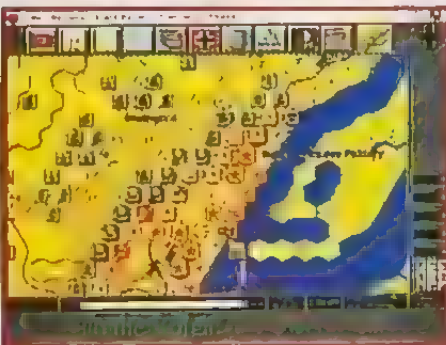
WETLANDS U.S. Gold



1830 Avalon



STALINGRADO Avalon



FLIGHT COMMANDER 2 Avalon



JETSKI RAGE U.S. Gold



JETSKI RAGE U.S. Gold



BURIED IN TIME U.S. Gold



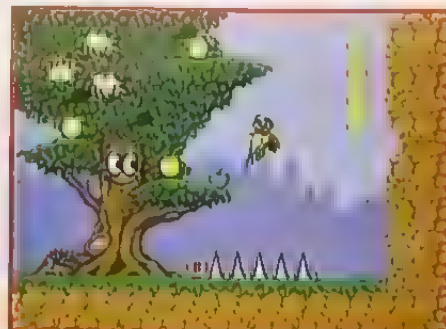
TEAM 17

La programación de Team 17, compañía conocida principalmente por sus programas para ordenadores Amiga, o títulos de PC como *Ultimate Body Blows* y *Alien Breed*, se diversifica en-

ALICE IN WONDERLAND Team 17



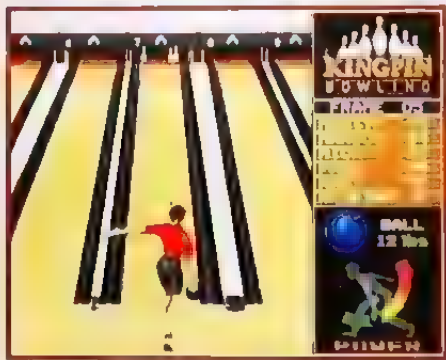
SUPERFROG Team 17



tre géneros muy diferentes. En *Alliegance*, encontramos una aventura con gráficos con escalado de texturas, mientras que *Rollcage* es un simulador automovilístico en tres dimensiones. Por otra parte, *Superfrog* pone el punto plataformero y *Worms* trae a la memoria a los pequeños Lemmings. Si preferimos los juegos deportivos, podremos disfrutar con *Kingpin*, un simulador de bolos, o *IFL Soccer*, un programa de managers de equipo de fútbol.



WORMS Team 17



KINGPIN Team 17



ROLLCAGE Team 17



IFL SOCCER Team 17

7TH LEVEL

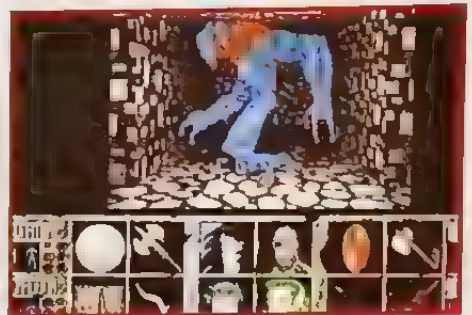
Esta, hasta ahora, desconocida compañía británica, ha entrado en el mundillo PC con dos títulos basados en la historia del famoso grupo de humoristas Monty Python. El primero es un salvapantallas en CD-ROM que engloba videos, animaciones y juegos, mientras que el segundo es una aventura también en disco compacto.



MONTY PYTHON 7th Level



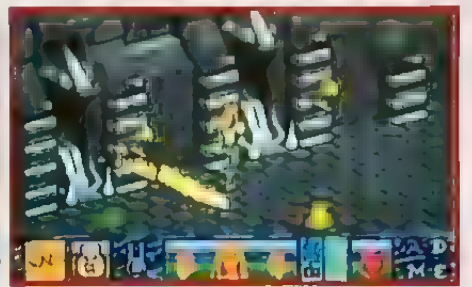
MONTY PYTHON 7th Level



MONTY PYTHON 7th Level



FOOTBALL GLORY (Black Legend)



GRANDSLAM Team 17

BLACK LEGEND

Continuamos con nuevas compañías. Black Legend mostró cuatro interesantes títulos para PC: en *Evil's Doom* debemos vanzar por la mazmorra del Diablo y en *Football Glory* jugaremos al deporte rey en un programa similar al gran *Sensible Soccer*. Si

GRANDSLAM

Además de la versión en CD-ROM de *Nick Faldo's Golf* que comentamos en el anterior número de la revista, Grandslam tenía en su stand muestras de *Base Jumpers*, un extraño juego de plataformas, y *Ruffian*, del mismo género, pero con diferente estilo de juego.





Conéctate

y diviértete

Con tu PC y TELELINE vivirás una nueva aventura: la del juego a lo grande.

TELELINE te ofrece el más completo catálogo de juegos para PC, accesorios para tu ordenador, antivirus, etc., mediante el servicio especial de



Solamente tendrás que llevar, por vía telefónica, la demo o el juego directamente a tu ordenador. También podrás encontrar las soluciones o los mapas que te permitirán completar los juegos más difíciles. Pedir pistas que te amplíen la jugada. Lo que quieras.

Y la última novedad en el mundo de los juegos: Los múltiples, que te permitirán enfrentarte con multitud de personas al mismo tiempo en todo el mundo, simplemente conectando con ellas a través de un módem.



POR SOLO
4.990 PTAS

Para adquirir este módem, al increíble precio de 4.990 ptas. (gastos de envío incluidos) solo tienes que rellenar este cupón con tus datos y enviarlo a TELELINE, c / Velázquez, 10 2º dcha. 28001 Madrid. También puedes realizar tu pedido por teléfono llamando al 91-577 85 21 o por fax: 91-575 86 33

Modo de pagar: ☐ Contra-reembolso
☐ Giro postal (adjunto fotocopia del resguardo)

Nombre y Apellidos: _____ Edad: _____

Dirección: _____ Localidad: _____

Provincia: _____ Código Postal: _____ Teléfono: _____

"Mediante esta firma, el solicitante declara conocer y aceptar el coste de conexión del juego múltiple que se entrega, y que será el de las tarifas telefónicas actuales, así como las modificaciones de las mismas que sean adoptadas por Telefónica de España, S.A."

FIRMA.

Si necesitas más información, o ya tienes módem y quieres recibir nuestro Software para Windows llama al 91 577 85 21
Promoción válida hasta fin de existencias

OK



al mundo

La lo grande

TELECOMPRA, gestionado por La Tienda en Casa, división de venta a distancia de El Corte Inglés. En él encontrarás de todo y para que todo te sea superfácil puedes probar los juegos que te interesen.



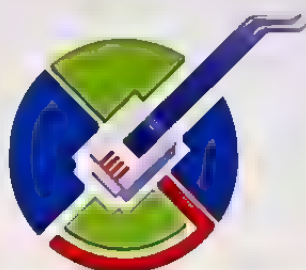
Además, el servicio TELELINE pone a tu disposición otras muchas opciones para que no te falte de nada: novedades, imágenes y sonidos, ofertas, bolsa de material, artículos de revistas, etc...

Y por primera vez en España, para que tengas

todo bajo control dispones de una ventana que te indicará exactamente el tiempo y coste de la conexión.

Con TELELINE y sus juegos, conéctate al mundo y empieza a divertirse a lo grande.

Tarifa normal: 16 ptas/minuto. Laborables (excepto sábados), de 17,00-22,00h. **Tarifa reducida:** 10 ptas/minuto. Domingos, festivos y sábados de 14,00-8,00h. Laborables de 22,00-8,00h. **Tarifa hora punta:** 22 ptas/minuto. Laborables de 8,00-17,00h y sábados de 8,00 a 14,00 h.

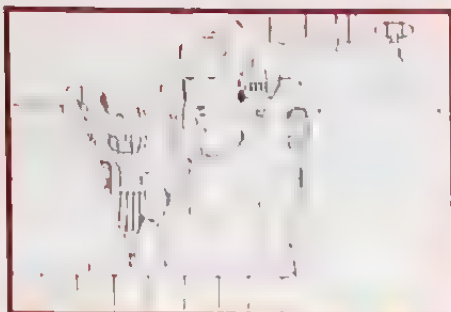


TeleLine

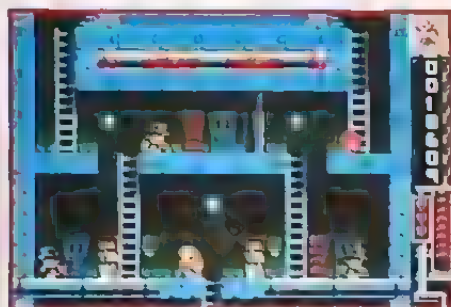
TE CAMBIA LA VIDA

Sus dos productos más interesantes resultaron ser *Reunion 2*, secuela del programa estratégico del mismo nombre, y *Seven Sword of Mendor*, un juego de rol, al estilo del mítico *Dungeon Master*.

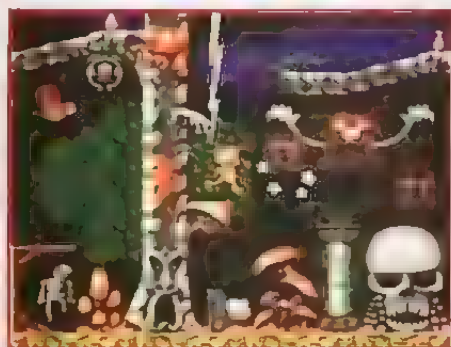
REUNION II: Grandtani



PA 2: J. Lopes, G. Lopes



CLIF: A. Lopes



SEVEN SWORD OF MENDOR: Grandtani



NOVALOGIC

Los creadores de los simuladores *Armoured Fist* y *Comanche*, presentaron la segunda parte de este último: *Werewolf vs. Comanche*. En esta ocasión se enfrentan dos de los mejores helicópteros de la historia, teniendo en cuenta que se ha mejorado el programa renderizador, y se ha añadido la

posibilidad de jugar contra otra persona, vía módem o red.



TIME WARNER

Otra compañía con variedad de productos fue Time Warner. Entre los deportivos cabe destacar *NHLPA All-Stars*, un juego de hockey sobre hielo, y *Striker '95*, la versión PC del juego de consolas que además tiene videos digitalizados. Por



NHLPA ALL-STARS: Time Warner



ATMOSFEAR: Time Warner

otra parte, encontramos *Fast Attack* y *Atmosfear*, dos juegos muy diferentes en su concepción, y *Primal Rage*, el archiconocido arcade de las máquinas recreativas de lucha entre dinosaurios para PC CD-ROM.

ANTONIO GREPPI



FAST ATTACK: Time Warner

LECTORES CD-ROM TRUST CAROUSEL

* Reproducción directa del CD de música con bobinas en la parte frontal * Conexión en la parte frontal para autoalimentación * Compatible con los CD 1 Mega y Photo CD * Conexión IDE directa a la computadora del disco duro

TRUST CAROUSEL 4-SPEED VELOCIDAD CUADRUPLOCA

Velocidad de 400 Kbps
Memoria caché de 256KB
Transferencia de 3.0 MB
Precio desde 30.172 pts
Precio libre gravado 28.500 pts

INNOVACIÓN

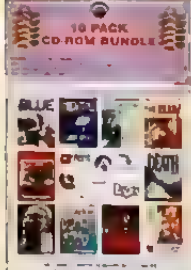


Modems/fax
Velocidad de 14.4 Kbps
Transferencia de 1.0 MB
Precio desde 17.241 pts
Precio libre gravado 16.500 pts



Trust Carousel 4-Speed
Velocidad de 400 Kbps
Memoria caché de 256KB
Transferencia de 3.0 MB
Precio desde 30.172 pts
Precio libre gravado 28.500 pts

Edutainment Pak



10 PACK CD-ROM BUNDLE
BLUE
DEATH
THE
WORLD LITERARY

10 CDs! PVP 8.035 pts
Precio libre 4.500 pts

ShareWare 2 The Maxx



6 Disc Set
FREE!
SHAREWARE 2 THE MAXX
PC GAMES, DEMOS & UTILITIES

10 CDs! PVP 8.035 pts
Precio libre 4.500 pts

Shareware Overload Trio



3 CDs! PVP 2.857 pts
Precio libre 2.400 pts

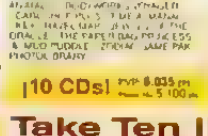
The Best 10 CD Pack



10 PACK CD-ROM BUNDLE
BLUE
DEATH
THE
WORLD LITERARY

10 CDs! PVP 8.035 pts
Precio libre 4.500 pts

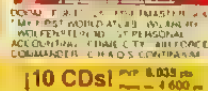
ShareWare 2 The Maxx



6 Disc Set
FREE!
SHAREWARE 2 THE MAXX
PC GAMES, DEMOS & UTILITIES

10 CDs! PVP 8.035 pts
Precio libre 4.500 pts

Shareware Overload Trio



3 CDs! PVP 2.857 pts
Precio libre 2.400 pts

MediaClips Super Bundle



10 CO-ROM SET
MediaClips
SUPER BUNDLE
10 CDs! PVP 8.035 pts
Precio libre 4.500 pts

Treasure Pack



10 CDs! PVP 8.035 pts
Precio libre 4.500 pts

Compuserve CD Value Pak



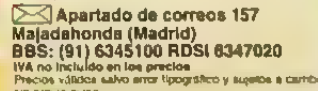
10 CDs! PVP 8.035 pts
Precio libre 4.500 pts

Take Ten I



10 CDs! PVP 8.035 pts
Precio libre 4.500 pts

Take Ten II



10 CDs! PVP 8.035 pts
Precio libre 4.500 pts

Mega Pak 1



11 CDs! PVP 5.172 pts
Precio libre 4.100 pts

MegaMACPak



10 CDs! PVP 8.035 pts
Precio libre 4.500 pts

Explorer Pack



10 CDs! PVP 8.035 pts
Precio libre 4.500 pts

Top Ten Pak



10 CDs! PVP 8.035 pts
Precio libre 4.500 pts

Multimedia Mega Bundle



15 CDs! PVP 10.172 pts
Precio libre 8.000 pts

MegaPak 2



11 CDs! PVP 5.172 pts
Precio libre 4.100 pts

RealMagic Rave



10 CDs! PVP 8.035 pts
Precio libre 4.500 pts

Super 10 Cd Value Pak



10 CDs! PVP 8.035 pts
Precio libre 4.500 pts

Adventure Pack



10 CDs! PVP 8.035 pts
Precio libre 4.500 pts

Multimedia Mega Bundle



15 CDs! PVP 10.172 pts
Precio libre 8.000 pts

mucho más por mucho menos

Productos importados y distribuidos por...

abc analog, s. l. Directo

(91) 6342000 / 6343213

(91) 6344786 / 6341293

Apartado de correos 157

Majadahonda (Madrid)

BBS: (91) 6345100 RDSI 6347020

IVA no incluido en los precios

Preços válidos salvo error tipográfico y sujeto a cambio

sin previo aviso

Todas las firmas y títulos mencionados están registrados

por sus respectivos propietarios

Preços 10+ unidades* consultar condiciones

Ficha Técnica

OK Preview: ARE YOU AFRAID OF THE DARK?

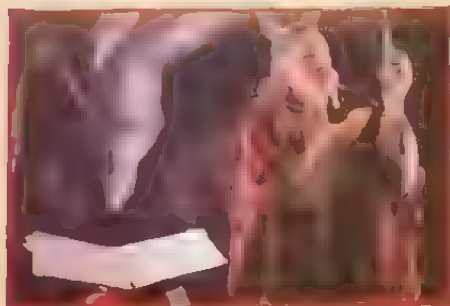
Tipo: AVENTURA

Compañía: VIACOM NEW MEDIA

Distribuidor: CIC INTERACTIVO



Dos chavales, Terry y Alex, han llegado hasta las puertas del Orpheo's Palace, un teatro abandonado años atrás. Atraídos por una extraña fuerza, los dos niños están dispuestos a introducirse en los terribles misterios del viejo escenario.



La maldición de Orpheo

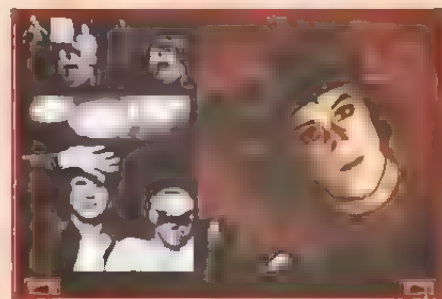
Una buena historia de terror debe contar con una trama interesante y *Are You afraid of the Dark?* es un título que sorprende desde el primer instante. Basado en la serie del mismo nombre del grupo audiovisual norteamericano Nickelodeon, el programa comienza alrededor de un fuego de campamento, que, como muchos de vosotros sabéis, es uno de los mejores sitios para contar cuentos de miedo.

La historia comienza con la misteriosa desaparición de Orpheo, un famoso mago que en 1920 sufrió un accidente en uno de sus misteriosos trucos. Desde entonces, su teatro-museo de cera está abandonado por culpa del terrible secreto, que se supone se oculta entre sus paredes, ya que todas aquellas personas que han intentado visitar los misterios de tal enredo han tenido un destino incierto. Los protagonistas principales del juego son Terry y Alex, dos jovencitos que, atraídos por una extraña fuerza han entrado en el lugar, del cual deben escapar sin ser atrapados por el infame Orpheo.

Gráficamente, *Are You afraid of the Dark?*, es muy espectacular. Sus gráficos Super VGA son excepcionales y, si además se tiene en cuenta que se han añadido videos digitalizados de la serie de televisión (lástima, que no ha traspasado nuestras fronteras, ya que es muy buena), la diversión está asegurada. El sistema de manejo es muy sencillo gracias al ratón, y el sonido es francamente bueno, tanto en las distintas melodías como en las voces digitalizadas. Si te gustan las aventuras, con esta te "morirás de miedo"... o de

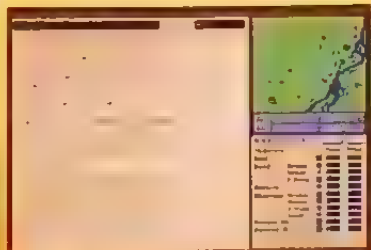
gusto, gracias a su cuidada realización. El mes que viene en vuestras pantallas.

● ANTONIO GREPPI



Ficha Técnica

OK Preview:	FRONT LINES
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	IMPRESSIONS
Distribuidor:	PROEIN, S.A.



Combate futuro

Un nuevo juego de estrategia militar irrumpe en nuestros ordenadores, para darnos la oportunidad de decidir el destino de los países que participan en el mayor conflicto bélico de las eras futuras.



Front Lines es el nombre de este tan apasionante como complicado nuevo producto de Impressions.

Siguiendo unos esquemas de juego más que parecidos a los de *Battle Island*, *Front Lines* nos mete de lleno en las zonas estratégicas más importantes en las que se desarrolla una guerra mundial futura.

Como principales características, *Front Lines* dispone de unos excelentes gráficos en SVGA a 256 colores, un completo editor de escenario, batallas y situaciones, dieciocho tipos diferentes de ingenios militares que tendremos que ir descubriendo para hacer más poderosa nuestra tropa y la posibilidad de jugar via módem con un compañero.

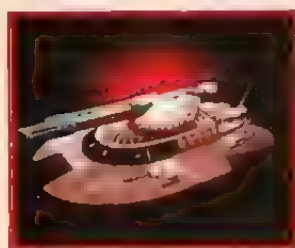
MUY BIEN EXPLICADO

Ante todo decir, que si en algo destaca *Front Lines* es en su esmero a la hora de cuidar la explicación del funcionamiento del juego. Tres son los manuales que vienen junto con el programa en sí, y cada uno tratando de cosas diferentes. El primero es una guía tutorial, que nos permite dar los primeros pasos por este juego, el segundo es el libro de instrucciones generales, donde entran

las especificaciones técnicas, y la explicación de cada uno de los menús, y por último, un librito con el que podremos manejarnos por el editor de escenarios.

Front Lines promete dar un muy buen sabor de boca a todos los fanáticos e incondicionales de los juegos de estrategia bélica.

● CARLOS F. MATEOS



El diseño previo de cada uno de los vehículos e infantería que participan en el juego ha sido cuidado al máximo, tanto en sus movimientos como en el detalle de los mismos. Esta pantalla muestra uno de esos delicados momentos ante los que se encontraron los programadores.

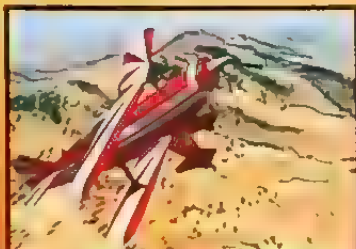
Ficha Técnica

OK Preview: FLIGHT UNLIMITED

Tipo: SIMULADOR

Compañía: LOOKING GLASS

Distribuidor: ERBE



Vuelo acrobático

Todos aquellos que ya estáis cansados de simuladores militares estáis de suerte, ya que este nuevo programa os introducirá de lleno en una modalidad poco conocida: el vuelo acrobático, para lo que contamos con una enorme variedad de avionetas y planeadores.

El mundillo de los simuladores de vuelo se divide normalmente entre simulación militar o civil, pero este nuevo *Flight Unlimited* incorpora un nuevo género poco explotado en los ordenadores PC y compatibles: el vuelo acrobático. Los programadores de Looking Glass Technologies han reproducido perfectamente esta modalidad de navegación aérea, permitiendo realizar peligrosas maniobras sin movernos de casa, como loopings, rizos, picados, caídas en barrena... Como es habitual en este tipo de juegos, se ha incluido un amplio nú-

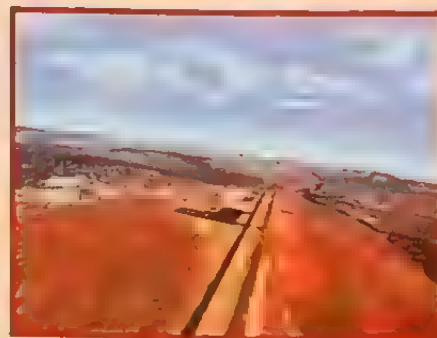
mero de avionetas, entre las que encontramos modelos como la avioneta rusa Sukhoi Su-31, la francesa Extra 300S, la americana Pitts Special S-2B e, incluso, un planeador como el Grob 103, donde debemos contar con las corrientes de aire, al carecer de fuerza motriz.

Gráficamente, el programa es superespectacular, tanto en las diferentes perspectivas de cada modelo, como en el excelente trabajo realizado con el "texture-mapping" (mapeado de texturas) de los terrenos, tal y como podéis apreciar con las fotos que incluye esta preview.

Pero donde mejor se aprecia su calidad es en el juego en movimiento, gracias al uso de la potencia de las tarjetas SVGA que aprovecha resoluciones hasta de 1024 x 768 a 256 colores, aunque los equipos menos potentes contarán con la resolución mínima de 320 x 200, teniendo en cuenta que sólo los procesadores desde el 486DX a 66 Mhz en adelante podrán disfrutar plenamente del despliegue gráfico de este fabuloso simulador.

Si te gustan los simuladores de vuelo, no deberás perderte *Flight Unlimited*, un programa que demuestra cómo avanza este género, gracias a un mejor aprovechamiento de los recursos que proporcionan los nuevos ordenadores.

● ANTONIO GREPPI

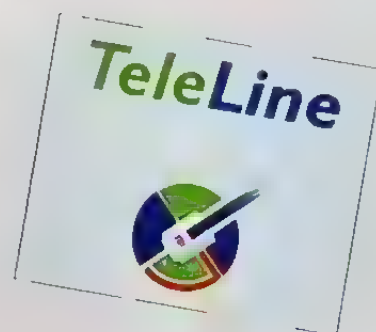


LISTA DE GANADORES DEL CONCURSO TeleLine

- Fernando López Moreno. Sevilla
- Luis C. San Martín Fernández. Vigo (Pontevedra)
- Fernando Marros Beltrán. Logroño (La Rioja)
- José Planes Moreno. Las Rozas (Madrid)
- Roberto Navarro López. Madrid
- Cándido Otero Salgueiro. Vigo (Pontevedra)
- Sergio Pina Tremul. Manlleu (Barcelona)
- Juan C. Hernández López. Valladolid
- M^º Belén Menéndez Rodríguez. Oviedo (Asturias)
- Jesús Miguel Arrieta Zaldivar. Logroño (La Rioja)
- Manuel Henarejos Montoya. Arenales del Sol (Alicante)
- Raúl Nombela Sánchez. Toledo
- Jaime Rosean Vila. Manlleu (Barcelona)
- Francisco Manuel Sánchez Vicente. Puerto de Sagunto (Valencia)
- Marco Antonio Rodríguez Fernández. Vilanova i la Geltru (Barcelona)
- Rafael Miros Boix. Lloret de Mar (Gerona)
- José Cañizares González. Madrid
- Nuria Morales. Barcelona
- Emilio Gareta Minquillón. Zaragoza
- José María Lonzano Rodero. Madrid
- Isidor Bernabé i Conesa. Barcelona



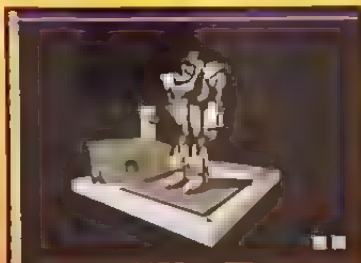
- Antonio Ramos Julia. Figueres (Gerona)
- Julián Gil Piquer. V. de Gallego (Zaragoza)
- Xesús M. Portabales. Gerona
- Oscar Merino Uriondo. Leida (Vizcaya)
- David Escudero González. La Coruña
- Carlos Oñate Díaz. Madrid
- Andrés Llobera Colomar. Palma de Mallorca (Balears)
- Guillermina Sierra Blanes. Valencia
- José M^º del Cantero. Madrid
- Juan Ramón Rico Ortega. Granada
- J. Carlos Serra Puig. Carcaixent (Valencia)
- Pedro Lorente García. Alicante



- Pablo Iglesias Pérez. Torrelodones (Madrid)
- Marco Antonio Alvarez Pola. Gijón (Asturias)
- Pedro Biain. Urnieta (Guipúzcoa)
- José L. Rivas Beña. Madrid
- César Nacarino García. Cáceres
- José Luis Acebal Costales. Gijón (Asturias)
- Carlos Moreno Bueno. Barcelona

Ficha Técnica

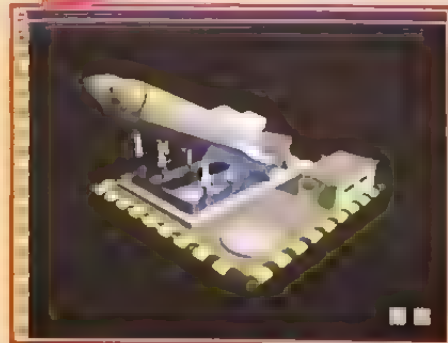
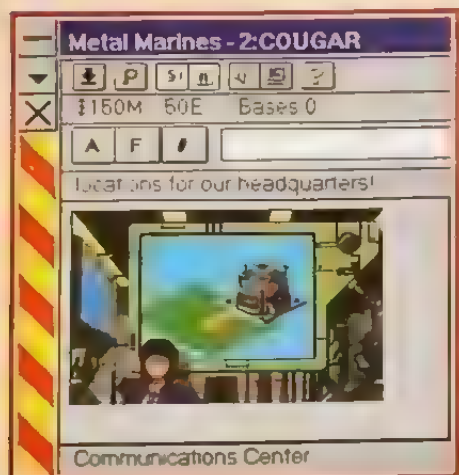
OK Preview: METAL MARINES
 Tipo: ESTRATEGIA
 Compañía: MINDSCAPE
 Distribuidor: PROEIN, S.A.



Colosos de metal

La acción transcurre en un tiempo futuro, donde una terrible guerra se ha desencadenado entre las dos grandes superpotencias que quieren tomar el poder del planeta. Nuestra misión consistirá en tomar partido por alguna de ellas.

A diferencia de otros simuladores, *Metal Marines* no se basa en dar instrucciones a nuestras unidades para ver qué efecto tienen a posteriori. En este divertido juego para Windows, la acción transcurre en tiempo real y nuestras decisiones influirán en el curso de la contienda, ya que debemos dirigir el lanzamiento de nuestros misiles a determinados puntos del territorio enemigo y el desembarco de nuestras Metal Marines, unos gigantes robots



los mapas de ambos contendientes. Por otra parte, el programa es compatible con casi todas las tarjetas de sonido, si estas lo son a la vez con el conocido entorno de Microsoft.

Este juego no sólo sorprenderá a los aficionados a los juegos estratégicos, ya que el componente arcade de manejar el armamento a nuestro gusto evita que el juego se convierta en una aburrida secuencia de comandos.

de ataque, los cuales son el alma mater del programa, ya que son decisivos para el resultado de esta terrible guerra.

Metal Marines es realmente espectacular a nivel gráfico, gracias al uso de las diferentes resoluciones que permite el entorno Windows, aunque sólo los equipos más potentes podrán disfrutar plenamente de las máximas, que es donde es posible obtener una mejor visión de

● ANTONIO GREPPI





TODOS LOS DÍAS

El suplemento DEPORTES ofrece la más completa información deportiva general y la mejor información del deporte madrileño



VIERNES

Las pruebas, las competiciones, los precios... todo el mundo del motor, conducido por Emilio de Villota en el suplemento MOTOR



SÁBADO

Todo cuanto ocurre en la Unión Europea: reportajes, entrevistas, crónicas desde los distintos países, ofertas de trabajo en la Comunidad... Toda Europa en el suplemento EUROPA NUESTRA

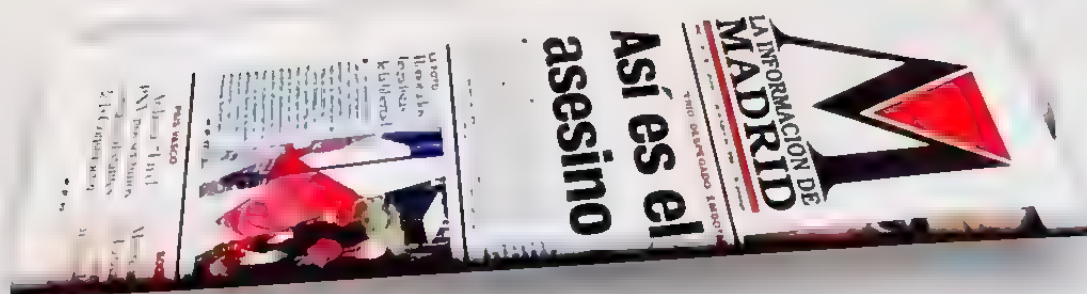


DOMINGO

ALFA Y OMEGA es un suplemento de Religión, realizado en colaboración con el Secretariado Diocesano de Medios de Comunicación Social de la Archidiócesis de Madrid.

M

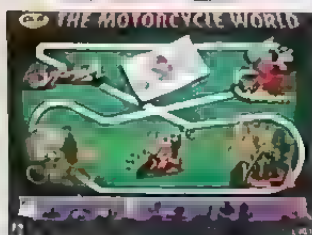
LA INFORMACIÓN DE MADRID



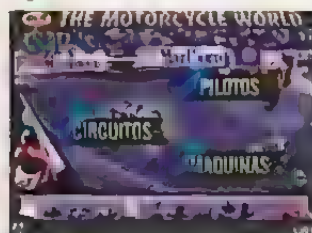
¡Más periódico!

El 1º reportaje multimedia mundial de motociclismo

THE MOTORCYCLE WORLD



Pantalla principal: desde esta pantalla accederá directamente a las seis partes más interesantes del programa



Temporada de Velocidad '94: sabrá los pilotos ganadores, los circuitos con sus récords y virajes, las máquinas de algunos pilotos de 125, 250 y 500 c.c., etc



Reportajes especiales: grandes carreras, dragsters, superbikes, harleys, cross, enduro, trial, motos de nieve, speedway, etc



Ficha de Modelos: tendrá a su disposición más de 400 modelos de motocicletas con sus características técnicas, fotografías, etc., con la posibilidad de realizar comparativas entre modelos



Anatomía de la moto: podrá contemplar cómo trabaja el motor, las suspensiones, un cuadro de mandos, etc, con animaciones renderizadas

Reportaje Multimedia Interactivo



Multimedia Reports

Patrocinado por



The Motorcycle World es un reportaje sobre el mundo de la motocicleta de mas de 600 Mb. de información que incluye:

- Un catálogo con más de 400 modelos con su ficha técnica, fotografía, puntos de venta, etc.
- Historia del motociclismo con fotos y videos.
- Anatomía de una motocicleta con espectaculares animaciones renderizadas y funcionamiento de las partes móviles de la misma, comentadas con voz.
- Comparativas entre motos
- Reportajes especiales de trial, G.P., Harleys, Super-Bikes, Dragsters, motos de agua, etc.
- Los mejores pilotos del mundo
- Mas de 30 minutos de Video-Reportajes espectaculares.
- Los circuitos de los grandes premios de motociclismo con sus datos... y muchas cosas más.

A nivel técnico se ha desarrollado un interface muy visual y atractivo, incorporando ya 64.000 colores, melodías de fondo en todos los apartados, video-reportajes adaptados a la forma de un "casco" virtual. La calidad de video ha sido mejorada con el nuevo formato QTIME 2.0. Se ha utilizado una programación más exhaustiva para mejorar la interactividad del programa

Solicite todos los productos OLR Soft. en su tienda habitual o llamando al teléfono (93) 274 23 93



Productor Nacional Multimedia
Nuestra imaginación es ilimitada.

OLR Software
Peg Torres i Bages, 44
08030 Barcelona
SPAIN
Tel (93) 274 23 93
Fax (93) 274 29 02

1^{er} GRAN CONCURSO MULTIMEDIA

ORGANIZADO POR:



y



Más de 100 premios valorados en 2.000.000 de ptas.

PREMIOS

1^{er} Premio

Una Motocicleta



Derbi Fenix
un nuevo nivel en
50 cc.

2^o Premio

Un viaje



Explendido viaje
a Lanzarote para
dos personas de
7 días

3^{er} Premio

3 Kits Multimedia



Kit Multimedia Sound
Blaster Pro Deluxe
con la unidad de
CD-ROM y hasta 10
títulos en CD's

4^o Premio

5 Mountain-Bikes



Mountain-Bike
NAKAMURA

5^o Premio

**100 Paquetes
Multimedia**



Barcelona Tour '95
1^a guía Multimedia
Interactiva de una
ciudad

La entrega de premios se efectuará en los
grandes almacenes de



Rambla Catalunya, 2-4 (Barcelona)

Bases del concurso

Participarán en el gran concurso Multimedia todos los cupones publicados en la revistas OK PC, CD WARE e INFORMATICA MULTIMEDIA, recibidos hasta las 24 h del 31 de Agosto de 1995 debidamente cumplimentados y con las respuestas acertadas.

El sorteo se celebrará públicamente el día 8 / 09 / 1995 en los grandes almacenes NEW CANADIAN STORE.

Los concursantes premiados recibirán notificación y podrán optar por recibir el premio en su domicilio o recibirlo personalmente en la entrega de premios que se celebrará el 15 / 09 / 95 en los grandes almacenes NEW CANADIAN STORE.

Los premios estarán expuestos en los grandes almacenes NEW CANADIAN STORE durante el período del concurso.

Preguntas del concurso

1- ¿Quién inventó la primera motocicleta?

☐ Michaux-Perraux ☐ Albert Einstein ☐ Gottlieb Daimler

2- ¿Quién fue el campeón mundial de 500 c.c. de 1994?

☐ Kevin Schwantz ☐ Alex Crivillé ☐ Mike Doohan

3- ¿Que pilotos formaban el Team Lucky - Pelayo en el Granada - Dakar?

☐ Mas - Oriol ☐ Arcarons - Gallardo ☐ Peterhansel - Oliver

Encuesta (necesaria para participar en el concurso)

1- ¿Qué microprocesador posee?

☐ 386 ☐ 486 ☐ Pentium ☐ Otro OK PC

2- ¿Qué velocidad tiene?

☐ 33 Mhz ☐ 66 Mhz ☐ 90 Mhz. ☐ Otro

3- ¿De qué memoria RAM dispone?

☐ 4 Mb ☐ 8 Mb ☐ 16 Mb ☐ Otro

4- ¿Qué tipo de lector CD-ROM posee?

☐ Doble Vel. ☐ Triple Vel. ☐ Cuadruple Vel. ☐ Otro

5- ¿Qué tipo de programas multimedia te gustan más?

☐ Enciclopedias ☐ Educativos ☐ Documentales

Datos personales

Nombre y Apellidos

Domicilio

Población

CP

Provincia

Tel.

Edad

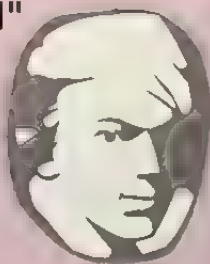
Profesión

Enviar a OLR Soft. Apartado de Correos 13082 08080 BARCELONA

Al comprar "The Motorcycle World"



VALE por **500** ptas.



Patrocinado por



para todas las tiendas con productos OLR.

Válido hasta el 31 de Agosto de 1995

Cualquier tipo de reclamación con respecto al vale, OLR le asesorará.
Teléfono de usuario (93) 274 23 93

Ficha Técnica

OK Preview:	U.S.S. TICONDEROGA
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	MINDSCAPE
Distribuidor:	PROEIN, S.A.



Duelo en altamar

La armada naval estadounidense cuenta en la actualidad con uno de los cruceros pesados más completos en cuestión de armamento por su versatilidad a la hora de enfrentarse a todo tipo de complicaciones: el *U.S.S. Ticonderoga*. Ahora tienes la oportunidad de convertirte en el capitán.

U.S.S. Ticonderoga es un nuevo simulador bélico, creado por la compañía programadora Mindscape (Superski Pro, Metal Marines), en el que tendremos que hacer las funciones del capitán del crucero en cuestión, cosa que no va a ser nada fácil, ya que nos vamos a encontrar con todo tipo de complicaciones, dentro y fuera del barco.

El juego ha sido creado uniendo dos géneros, la simulación y la aventura, que, si bien son distintos, bien combinados pueden crear una mezcla explosiva, como es el caso que nos ocupa.

Preparaos, pues la acción a bordo de un crucero pesado de batalla es mucho más intensa de lo que os podíais creer con anterioridad, y ahora vais a tener la oportunidad de descubrirla.

MUEVETE A TUS ANCHAS

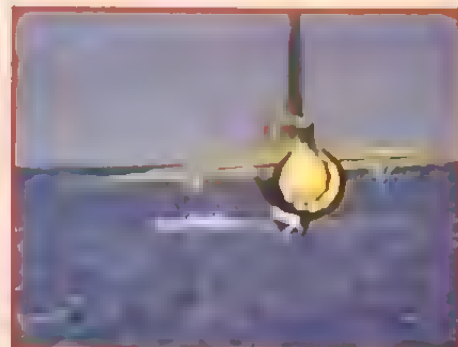
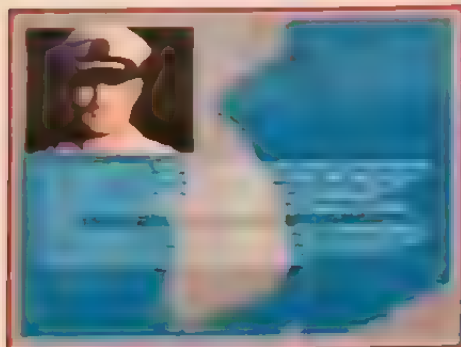
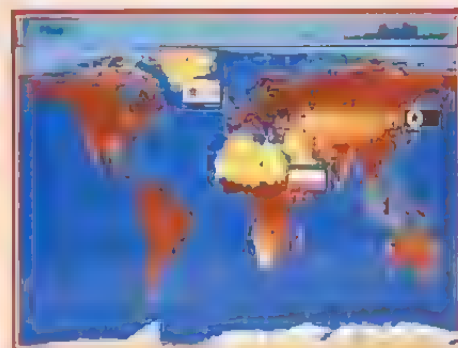
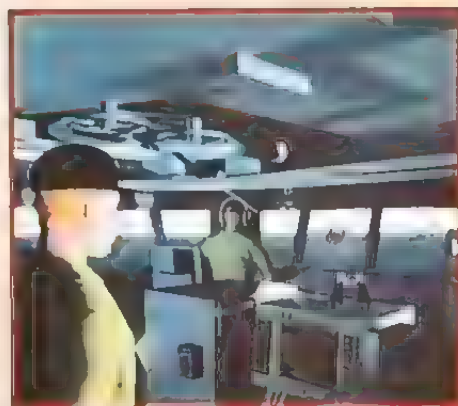
Una de las mayores novedades que podremos encontrar en el *U.S.S. Ticonderoga* es la posibilidad que tenemos de movernos con toda libertad por todas las estancias del barco, e incluso por los pasillos que nos llevan hasta ella, pudiendo interactuar perfectamente con el barco.

Ahora puedes ser el capitán

Otro de los puntos innovadores es que en todo momento controlaremos las acciones bajo una perspectiva subjetiva, que simula lo que en ese momento está viendo el capitán, por lo que para accionar un mapa no tendremos que buscarlo por una sucesión de interminables menús, sino simplemente andar hacia él y acercar la vista.

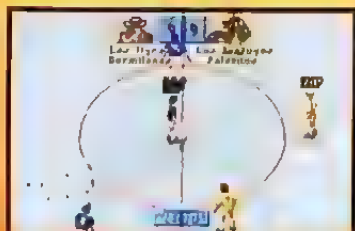
U.S.S. Ticonderoga promete convertirse en uno de los simuladores navales más completos de los que existen hasta el momento, además de agradable a la vista.

● CARLOS F. MATEOS

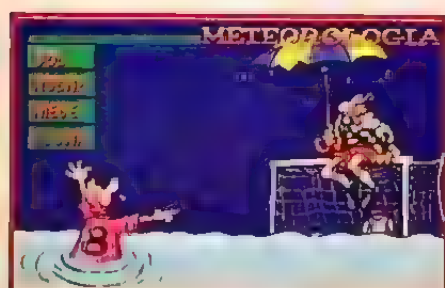


Ficha Técnica

OK Preview: ACTION SOCCER
Tipo: DEPORTIVO
Distribuidor: UBI SOFT



Todo el mundo cree que hoy en día todos los juegos relacionados con el tema del deporte rey ya no pueden incluir nada nuevo y que no queda nada por ver que nos sorprenda. Pues bien, **Action Soccer** nos va a hacer opinar exactamente lo contrario.



Dentro de escasas semanas va a aparecer en las estanterías de tu tienda habitual lo que podría ser el bombazo de los juegos deportivos, ya que donde parecía que nadie podía meter baza, creando algo completamente novedoso, Ubi Soft lanza al mercado **Action Soccer**, un juego con todas las papeletas para convertirse en el simulador deportivo de la temporada veraniega que se nos avecina.

CALIDAD ANTE TODO

Muchas son las excelencias que este juego aporta, tanto a nivel gráfico como sonoro; entre ellas destacan el enorme tamaño y detalle de los sprites,



Un derroche de humor



pocas veces visto en un programa de estas características, y segundo, los comentarios socarrones acerca del partido, totalmente traducidos al castellano, con el aumento de ambiente que eso aporta.

Otro de los detalles más innovadores que aporta este **Action Soccer** es la capacidad de variar la perspectiva del campo entre las dos más usadas hasta ahora por los simuladores futbolísticos, la lateral o la isométrica.

Las condiciones climáticas, las tácticas, las formaciones, diferentes efectos de zoom, un gran número de equipos donde elegir y un completo editor para crear el tuyo propio, hacen de **Action Soccer**, hoy por hoy, la mayor promesa en el terreno del software deportivo.

● CARLOS F. MATEOS

Los mejores programas de Shareware y Freeware

A fin de ofrecerle los mejores precios posibles y demostrarle las asombrosas posibilidades de los programas Shareware y Freeware, Edimestre le ofrece cada uno de estos nuevos programas al precio increíble de 200.-pts. (Este precio es válido sólo en el caso de que elija 20 programas o más.) Y todo ello sin importar el tamaño de los programas, ni el número de diskettes que ocupen.

PROGRAMAS EN ESPAÑOL

- | | | |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ✓ F2008 CONTO I - Programa de Contabilidad General Oficial ✓ F2009 GEDS - Excelente programa contabilidad personal ✓ F2012 FACT .01 Gestión de facturación/almacén ✓ F2013 GESS - Gestión de cartera agente de seguros ✓ F2025 CINE EUROPEO - Base de datos del cine europeo ✓ F2026 ORGANIZADOR DE PROGRAMAS - Muy útil ✓ F2027 TPRED 2.6 - Predimensionado de estructuras EH-91 ✓ F2028 TPERFIL 2.0 - Base de datos para gestionar perfiles ✓ F2030 Dr.ABUSE 1.6 - Inteligencia artificial PC Psiquiatra ✓ F2032 CONFIR 1.6 - Base para diseñar grupos de catequesis ✓ F2044 SUPERBKP - Backup super rápido ✓ F2056 DLRCAD - Capturador de pantallas, compresor, visualiza ✓ F2058 DLRCOPY - Duplicador gráfico de discos ✓ F2061 DLREDIT - Editor gráfico de Sprites ✓ F2065 CONTABLE - Buen programa de contabilidad ✓ F2076 ABOGADOS - Gestión de bufete de abogado ✓ F2078 LIBRO - Librería para Clipper Somer 87, definir pantall | <ul style="list-style-type: none"> ✓ F2079 ADFINCA 1.10 - Gestión inmobiliaria ✓ F2080 MULTIDIC - Traductor de Inglés, Francés, Italiano, ✓ F2081 CMOUSE V.1.0 - Cambia el puntero de su mouse ✓ F2082 DRGEJA - Edite sus pantallas y convértalas a basic, etc ✓ F2083 CAJA - Programa de gestión de cuentas ✓ F2084 MATRIX - Programa de cálculo de matrices ✓ F2085 TRIGONOMETRIA - Curso básico de economía ✓ F2086 QUIMICA - Curso básico de química ✓ F2087 LFA - Juego de matemáticas de nivel básico ✓ F2088 POEMAS - Colección de poemas ✓ F2089 INTUS - Vocabulario técnico-mercantil ✓ F2090 ANALIZA - Analiza sujetos y predicados ✓ F2091 ARI - Suma, resta, multiplica y divide (para niños) ✓ F2092 GET IT - Programa de lectura Inglés/Español ✓ F2093 GRAPIL - Realiza gráficas matemáticas ✓ F2094 DINAMICA - Curso de física dinámica ✓ F2095 PC FINANZAS - Contabilidad para hogar y negocio | <ul style="list-style-type: none"> ✓ F2096 GENDA Y CONTABILIDAD - ✓ F2098 BANCUE - Programa de control de cuentas bancarias ✓ F2099 CONTACTACIL - Sencillo y completo programa contable ✓ F2100 SCRVENC - Agenda de vencimiento de pagos ✓ F2101 ELECTRON - Completo curso de electrónica digital ✓ F2102 GRAPHIC - Programa similar al PAINTBRUSH ✓ F2103 MEDICA - Enciclopedia visual del cuerpo humano ✓ F2104 INSTALACIONES ELECTRICAS - Lampistas, ingenier ✓ F2105 DIETAS - Controle y fabrique sus propias dietas ✓ F2106 CONTROL DE OBRAS - Para albañiles y contratistas ✓ F2107 ENGLISH FOR SPANISH - Inglés para nios españoles ✓ F2108 SCREAM TRACKER - Buen editor de MOD ✓ F2109 QUI INELAS - Optimizador de inversión para quinielas ✓ F2110 QUE HOTEL - Planee sus viajes desde casa muy práctic ✓ F2111 ONIEGA 4.15 - Última versión ✓ F2112 CONTACTCLIP 4.21 - versión actualizada ✓ F2113 VERBUM DEL - Excelente trabajo sobre la BIBLIA |
|--|--|--|

NOVEDADES PARA ADULTOS

- ✓ 8001 KIT JPEG - Visualizador para DOS
- ✓ 8003 FOTOS EROTICAS X - Asia III
- ✓ 8005 FOTOS EROTICAS X - Black II
- ✓ 8007 FOTOS EROTICAS X - Orgy IV
- ✓ 8009 FOTOS EROTICAS - Tno VII
- ✓ 8011 FOTOS EROTICAS - Lesb VI
- ✓ 8013 FOTOS EROTICAS - Hot I
- ✓ 8015 FOTOS EROTICAS - Hot II
- ✓ 8017 FOTOS EROTICAS - Ling II
- ✓ 8019 FOTOS EROTICAS - Ling III
- ✓ 8021 ANIMACION EROTICA - Nº 20
- ✓ 8023 ANIMACION EROTICA - Nº 22
- ✓ 8025 ANIMACION EROTICA - Nº 24
- ✓ 8027 ANIMACION EROTICA - Nº 26
- ✓ 8029 ANIMACION EROTICA - Nº 28
- ✓ 1321 INTERSEX - Monopoly para adultos
- ✓ 1321 ASTROTT - Juego de tiro para adultos
- ✓ 8002 KIT JPEG - Visualizador para Windows
- ✓ 8004 FOTOS EROTICAS X - Asia IV
- ✓ 8006 FOTOS EROTICAS - Anal IV
- ✓ 8008 FOTOS EROTICAS - Orgy III
- ✓ 8010 FOTOS EROTICAS - Tno VIII
- ✓ 8012 FOTOS EROTICAS - Lesb VII
- ✓ 8014 FOTOS EROTICAS - Gay I
- ✓ 8016 FOTOS EROTICAS - Hot III
- ✓ 8022 ANIMACION EROTICA - Nº 21
- ✓ 8024 ANIMACION EROTICA - Nº 23
- ✓ 8026 ANIMACION EROTICA - Nº 25
- ✓ 1396 KAMA SUTRA - Todas las técnicas imaginables
- ✓ 1343 MCFORN - Juego de acción EGA para adultos
- ✓ 1200 DREAM GIRLS v.1 - Rubias de oro
- ✓ 1201 DREAM GIRLS v.2 - Morenas
- ✓ 1202 DREAM GIRLS v.3 - Orientales
- ✓ 1203 DREAM GIRLS v.4 - Negras
- ✓ 1204 SEXUAL POSITIONS - Hot III
- ✓ 1205 SEXUAL POSITIONS - Dirty I
- ✓ 1206 SEXUAL POSITIONS - Dirty II
- ✓ 1207 ANAL VISION - Nº 30
- ✓ 1208 ANAL VISION - Nº 31
- ✓ 1209 SERIE PLAY HOUSE - Terry
- ✓ 1210 SERIE PLAY HOUSE - Amanda
- ✓ 1211 SERIE PLAY HOUSE - Sharon
- ✓ 1212 SERIE PLAY HOUSE - Linda
- ✓ 1213 SERIE PLAY HOUSE - Kathy
- ✓ 1214 SERIE PLAY HOUSE - Verónica
- ✓ 1215 SERIE DEEP PUSII - Nº 10
- ✓ 1216 SERIE DEEP PUSII - Nº 12
- ✓ 1217 SERIE DEEP PUSII - Nº 14
- ✓ 1218 SERIE DEEP PUSII - Nº 16
- ✓ 1219 SERIE DEEP PUSII - Nº 18
- ✓ 1220 SERIE DEEP PUSII - Nº 20
- ✓ 1221 SERIE TRIO - Orgy III
- ✓ 1222 SERIE TRIO - Tno VIII
- ✓ 1223 SERIE TRIO - Lesb VII
- ✓ 1224 SERIE TRIO - Gay I
- ✓ 1225 GIRLS ON GIRLS - Hot I
- ✓ 1226 GIRLS ON GIRLS - Hot II
- ✓ 1227 BIZ ARRE - No se lo creera
- ✓ 1228 LITRA XXX - Nº 25
- ✓ 1229 LITRA XXX - Nº 26
- ✓ 1230 LITRA XXX - Nº 27
- ✓ 1231 FOTOS EROTICAS - Anal IV
- ✓ 1232 PORN CELEBRITIES - Volumen II
- ✓ 1233 PORN CELEBRITIES - Volumen III
- ✓ 1234 GAY PARADISE - Gay I
- ✓ 1235 LESBOS PARADISE - Lesb I
- ✓ 1236 FOTOS EROTICAS - Dirty VIII
- ✓ 1237 ANIMACION EROTICA - Nº 121
- ✓ 1238 ANIMACION EROTICA - Nº 123
- ✓ 1239 ANIMACION EROTICA - Nº 125

NOVEDADES USA - MS-DOS

NOVEDAD

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ✓ A3001 AQUANOID V1.1 - Rompecabezas VGA ✓ A3003 HOI OPART III v.1.2 - Puzzle con 40 niveles VGA ✓ A3004 BRIN I - Juego de acción y de lógica 112 niveles VGA ✓ A3005 CAPTAIN COMIC 5.0 - Encuentre el tesoro del planeta ✓ A3006 CATCHIF YOU CAN - Baseball en VGA/256 ✓ A3007 CD-MAN - El mejor juego del tipo Pacman ✓ A3008 AQUAMAN V.1.0 - Juego lógico y estrategia de 20 niveles ✓ A3009 JETPACK - Nuevo juego VGA 256 colores 100 niveles ✓ A3010 DOLAR WINDS - Juego de aventura de EPIC Software ✓ A3011 COMMANDER KEEN 4 - 4ª versión de este juego DD ✓ A3012 CRYSTAL CAVES I - Juego Arcade, tesoros y trampas ✓ A3013 DE KE NUKUM 2.0 - Juego acción De Apogee ✓ A3014 1993 TRIS v.7.0 - Juego VGA 18 niveles de tipo TETRIS ✓ A3016 CATMAR v.2.01 - Juego de poker en VGA ✓ A3023 JILL OF THE JUNGLE - Juego arcade y aventuras VGA ✓ A3024 KEN'S LABYRINTH - Juego 3D tipo Wolfenstein VGA ✓ A3026 DC10 FLIGHT SIMULATION v.1 - Simulador de vuelo ✓ A3029 XERIX v.1.1 - Juego de aventura futurista 256 colores ✓ A3031 ST ARMINES II - Pilote una nave en un laberinto VGA ✓ A3032 THE TOMB v.1.0 - Juego de aventura en VGA ✓ A3035 LAZARUS v.1.5 - Juego de ajedrez con rayo laser ✓ A3036 EPIC PINBALL - Flipper de gran calidad VGA-EPIC ✓ A3038 ANCIENTS - Juego de acción de tipo Ishar VGA ✓ A3040B ALG VME II v.1.0 - Excelente juego de bolas 3D-VGA ✓ A3041 ROBOMAZE II - THE DOVE - Contiene 56 niveles ✓ A3047 HOMOENACE - Excelente juego de arcade De Apogee ✓ A3048 SAND STORM 2 - Temporada del desierto 20 misiones ✓ A3050 HOOTING GALLERY v.3.1 - Tire a blancos móviles ✓ A3054 WOLFENSTEIN 3D I.4 - Excelente y muy violento VGA ✓ A3056 FLENNY FACE III - Compañía retratos robot ✓ A3057 BATTLESHIP v.2.0 - Juego de batalla naval en VGA ✓ A3059 MAGIC CRAYON v.2.0 - Para niños. Libro de colorear VG ✓ A3061 THE PATCHER v.6.2 - Anula el seguro a ciertos juegos ✓ A3063 ORN OB 3D v.3.4 - Simulador de vuelo y de combate ✓ A3064 ONE MIST FALL - Juego de arcade tipo Street Fighter ✓ A3065 SQUATRIS II - La variante más difícil del juego del Tetris ✓ A3069 NEVER LOCK 0294 - 40 juegos comerciales ✓ A30943 POINT BASKET BALL - Simulador de tiro a canasta ✓ A3105 ARGO CHICKERS - Increíble juego de damas VGA ✓ A3162 LO ADER LARRY - Juego de lógica de W. Souleau ✓ A3180 GOD THE THUNDER - Juego de acción y aventura ✓ A3178 HOCUS POCUS - Juego estilo MARIO De Apogee ✓ A3181 MULTANT SPACE BATS - Juego de naves espaciales ✓ A3191 BOMBER 2.1 - Destruya a los helicópteros enemigos ✓ A3197 LA DIFERMAN - Pareado al LEMMINGS (12 pantallas) ✓ A3201 DINOSAUR PREDATOR - Viva en la época jurásica ✓ A3002 CHILDREN'S GRAPHIC 4.1 - Programa de diseño infantil ✓ A4003 WUNDERBOOK v.1.0 - Cinco juegos para niños ✓ A4004 BERTS DINOSAURS 3.2 - Colorear magníficos dinosaurios ✓ A4005 MICROCAD 2.0 - Este programa CAD le permite crear planos ✓ A4006 JPEL 1.366/486 4.0 - Convierta sus imágenes GIF en JPG ✓ A4007 256 PAINT 2.0 - Programa de diseños VGA 256 colores. ratón ✓ A4011 DLSK TOP PAINT 256 v.2.0 - Completo programa de diseño ✓ A4013 EZ FORMS PLUS - Permite crear formularios y diagramas ✓ A4014 G. RAHBI R v.3.97 - Captura las imágenes de su pantalla ✓ A4015 GRAPHIC WORKSHOP v.7.06 - Excelente utilidad gráfica | <ul style="list-style-type: none"> ✓ A4016 EOPAINTE V2.2 - Permite crear y retocar las imágenes ✓ A4017 PIC v.4.1 - El mejor de los viewers de imágenes EGA/VGA ✓ A4018 RAYON BOX v3.0 - Programa de diseño y cálculo niños ✓ A4020 MORPH v.1.2 - Buen programa de morphing ✓ A4033 PROLOCAD 3D v.2.0 - Increíble programa de diseño CAD ✓ A4044 SCRIPT THIEF v.1.56 - Programa para capturar pantallas ✓ A5001 HILL MASTER v6.0 - Ideal para su Sound Blaster ✓ A5002L OPMASIT R - Realiza backup de programas protegidos ✓ A5003 DISK COMMAND v2.10 - Norton Utilities en Shareware ✓ A5005A IRUNCAN - El célebre anti-virus de McAfee ✓ A5006 CLEAN UP - Desinfectador de virus muy potente ✓ A5007A SHIELD - Una protección permanente contra los virus ✓ A5008 PKZIP - La última versión del compresor PKZIP ✓ A5010 ELFTREE - Shell para disco duro y CD-ROM ✓ A5012 EXPLOSIVE v3.1 - Protector de pantalla para DOS ✓ A5014 DISK COPY FAST v4.7 - Duplicador de diskette muy rápido ✓ A5015 MORTS v2.5 - Un buen clon del Norton Commander ✓ A5017 ARJ - Comprime hasta cinco veces! ✓ A5018 GETBACK V2.1 - Programa para copias de seguridad compn ✓ A5025 SKY GLOBE v.3.6 - Un planetario animado EGA/VGA/SVGA ✓ A5026 MORTAL AGI ANALYST V.1.3 - Análisis, amortizaciones ✓ A5030 MORTAL UTILITIES 1.0 - Un TSR que ofrece 44 funciones ✓ A5032 Q387 v3.6 - Emulador de coprocesador matemático 387 ✓ A5033 VIZ 4.24 - Potente acelerador gráfico para 286, 386, 486 ✓ A50451 PER COPY UTILITY 1.03 - Copia diskettes protegidos ✓ A5043 PKZIP v1.04 - Menú para el compresor PKZIP ✓ A5042 QUICK v1.07 - Excelente generador de menús ✓ A5044 ULTRA TOOL BOX v6.0 - Crear fácilmente ficheros batch ✓ A5047 ADDRESS & PHONES - Agenda de teléfonos y direcciones ✓ A5051 KARAOKE v2.0 - Creación de Karaoke con ficheros MOD ✓ A5053 VPI RFT CT EDITOR 4.03 - Editor de texto muy completo ✓ A3178 HILL ARTLIGHT - Juego de arcade y de lógica de Epi ✓ A5071 BONE ROLL - Nueva versión del famoso editor de texto ✓ A5072 DRI MHI ASHTR - Haga música con las teclas de su teclado ✓ A5131 WRIIT CHINESE 1.0 - Iniciación a la escritura china ✓ A5138 NEOBOOK - Cree sus propias presentaciones multimedia ✓ A5145 VOC 2 EXE - Transforma ficheros VOC en Executables ✓ A5147 EUROPE GEOGRAPHY GAME - Juego de geografía europea ✓ A51954 HOSSES - Mejor que el COMMAND.COM ✓ A5196Q OP40 - Sustituye al DEL de MS/DOS ✓ A5187 REZIPPR - Antivirus para ficheros ZIP ✓ A5188 ORBIT - Visualiza cualquier ✓ A3189 TTXE - Convierte de TXT a EXE ✓ A5190 PPLUS12 - Protege su disco duro con una clave ✓ A5191 VIEW 220 - Visualice dos ficheros de texto a la vez ✓ A5192 100B - Una calculadora en la línea de comando ✓ A5193 SI OWIDOWN - Reténice su ordenador Para juegos ant ✓ A5194 RUT 1.330 - Utilidades varias (Freeware) ✓ A5195 SRV1 - Aumente la velocidad de su ordenador ✓ A5196 SLICE - Permite cortar un fichero en varios trozos ✓ A5197 SI CT REV 1 - Sistema de seguridad para PC ✓ A5198 QCOPY - Duplica discos de 5.25 a 3.5 sin problemas ✓ A51994 HDOS55 - Mejor que el COMMAND.COM Con opciones ✓ A52005 A BATTLE - Actualización del juego humillar la flota ✓ A5201 CD MASTER - Escuche su CD desde Dos, Todas las funciones ✓ A5202 ONIPTEST - Test profesional para su ordenador |
|--|---|

CD-ROM !!

NOVEDADES EN SEX VIDEO CD-ROM GAMES 100% interactivos y multilingües



EL JUEGO DE LA OCA



UP & DOWN LOVE



SEX CASTEL



SEXY ZAPPING



LOVE PYRAMID



SEX HOTEL

ware por sólo 200 ptas. c/u.!




Si sólo desea 10 en este caso el precio será de 275.-pts. cada uno Para aprovechar esta oferta única sólo tiene que señalar con una cruz los programas deseados de entre la relación que le ofrecemos y rellenar el cupón adjunto y enviarlo todo por fax o por correo a Edimestre dentro de las 3 primeras semanas desde la publicación de este anuncio. También puede llamar al (93) 896 37 94 y hacer su pedido por teléfono.

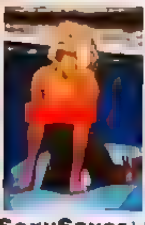
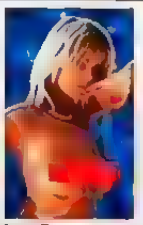
NOVEDADES USA WINDOWS

- | | | |
|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> A6001PAINT SHOP PRO v2.01 - El mejor editor de imágenes | <input type="checkbox"/> A6040HILITEZ - Pilote su helicóptero de guerra | <input type="checkbox"/> A6199101 SEW HOUSE - Programacalculadordemontajecongráficos |
| <input type="checkbox"/> A6002VIRUS SCAN FOR WINDOWS v1.17 - Antivirus, más de 1800 | <input type="checkbox"/> A6041BRAIN GAMES - 7 juegos para Windows | <input type="checkbox"/> A6200AVIL - Gestiona libros, K7, Videos |
| <input type="checkbox"/> A6003ASTRONOMY LAB v1.14 - Un verdadero planetarium | <input type="checkbox"/> A6044WAXMAN v1.2 - Juego de ajedrez para Windows | <input type="checkbox"/> A6201GREATEST PAPER AIRPLANES - Cree aviones de papel |
| <input type="checkbox"/> A6004ORION SQL FOR WINDOWS v2.0 - Base de datos SQL | <input type="checkbox"/> A6045HEARTS FOR WINDOWS v2 - Juego de cartas | <input type="checkbox"/> A6202DIGITALFISHHOUSE - Efectos especiales para fotos |
| <input type="checkbox"/> A6006WINZIP v5.5b - Un shell 3D. Soporta ZIP, ZIP2, ARJ, LZH... | <input type="checkbox"/> A6048WORLD EMPIRE II - Juego de estrategia tipo Risk | <input type="checkbox"/> A6203ASLPAINTER - Paintbrush de Windows con funciones |
| <input type="checkbox"/> A6008HUGRAFF v1.1 - Biontino con interpretación para Windows | <input type="checkbox"/> A6057ROCKFORD v3.5 - Cree sus propias tarjetas de visita | <input type="checkbox"/> A6250FREEDOM - Sigue en todo momento el espacio libre de su HDD |
| <input type="checkbox"/> A6010MIRRO LATHIE - Sistema de modelaje 3D | <input type="checkbox"/> A6059DPROFCTOR 3.2 - Desbloquee ciertos juegos comerciales | <input type="checkbox"/> A6251FUNDING61 - Eficaz realizador de gráficos financieros |
| <input type="checkbox"/> A6011WINCLIP 3.0 - Catalogue sus Clip Arts | <input type="checkbox"/> A6060WASH ALIENS - Juego Arcade del tipo Galáctica | <input type="checkbox"/> A6252INSWIN - Crea discos de instalación |
| <input type="checkbox"/> A6016PARENTS v4.0 - Programa de gestión familiar | <input type="checkbox"/> A6091JEWELS MASTER v1.3 - Juegos de acción para windows | <input type="checkbox"/> A6253INFORMIA - Analizador profesional de prestaciones de Win |
| <input type="checkbox"/> A6017WIN BASE v2.0 - Base de datos | <input type="checkbox"/> A6092K-CHESS - Juego de ajedrez | <input type="checkbox"/> A6254KCHESS V15 - Excelente juego de ajedrez |
| <input type="checkbox"/> A6018TAROT v3.2 - Tarot electrónico para Windows | <input type="checkbox"/> A6107WINDOWS LOTTO - Programa basado en la lota | <input type="checkbox"/> A6255CMORPH - El mejor programa de Morphing del momento |
| <input type="checkbox"/> A6020PHOTO LAB 1.8 - El procesador de imágenes para Windows | <input type="checkbox"/> A6113TOOL BAR v2.11 - Para lanzar más rápido las aplicaciones | <input type="checkbox"/> A6256BLC12 - Juego de ladrillos tipo Arkanoid |
| <input type="checkbox"/> A6021GRAPHIC WORKSHOP v1.1X1 - Procesador, conversor, img. | <input type="checkbox"/> A6131ICON LIBRARY - Librería de iconos | <input type="checkbox"/> A6257DRACWIN - Driculien Londres. Aventura gráfica |
| <input type="checkbox"/> A6023TRUE TYPE - Letter Gothic / Old Town / Neuvarese | <input type="checkbox"/> A6171GUITARTEACHER v1.73 - Programa iniciación a la guitarra | <input type="checkbox"/> A6258PLAKR - Permite esculpir ficheros WAV en tarjetas sonido |
| <input type="checkbox"/> A6024TRUE TYPE - Parisian / Peignot / Park Avenue | <input type="checkbox"/> A6178CARDWORKSHOP - Juegos de cartas variados | <input type="checkbox"/> A6259WTI 71 - Juego de Star Trek. La Nueva Generación |
| <input type="checkbox"/> A6025CD-AUDIO 1.28 - Reproduzca sus CD-Audio en su PC | <input type="checkbox"/> A6183WINWADE - Juego del tipo Space Invader | <input type="checkbox"/> A62600X - El juego de 5 en raya |
| <input type="checkbox"/> A6032COLORCODES - Mastermind para Windows | <input type="checkbox"/> A6186POWERCALC - Potente calculadora científica | <input type="checkbox"/> A6261FENKEY - Potencial calculadora con todo tipo de funciones |
| <input type="checkbox"/> A6033WINDUP v4.0 - Duplicador de disquetes | <input type="checkbox"/> A6187EZ FORMMASTER - Crea e imprime gráficos de alta calidad | <input type="checkbox"/> A6262VISUAL CALENDAR PLANNER - Excelente agenda personal |
| <input type="checkbox"/> A6034VIEW ICON - 600 iconos con un visualizador | <input type="checkbox"/> A6190GAMMUCAD - Programa CAD para diseñar planos de arquitectura | <input type="checkbox"/> A6263HIP-12C - Emula la calculadora HIP-12C. VGA 256 |
| <input type="checkbox"/> A6035AICON EDITOR 1.8 - Buen editor de iconos. simple utilización | <input type="checkbox"/> A6191818 SINCULATOR - Para componer arreglos musicales | <input type="checkbox"/> A6264MATISSE - Excelente programa para retocar imágenes |
| <input type="checkbox"/> A6036CABIT PRO 4.0 - Programa de captura de pantalla | <input type="checkbox"/> A6193FONTBOOKPROFESSION MAX 2.7 - Impresión de fuentes | <input type="checkbox"/> A6265RACTALWAVE - Generador de fractales |
| <input type="checkbox"/> A6037PCTURE PLAN Herramienta para gráficos BMP, GIF, TIF, JPG | <input type="checkbox"/> A6195CD WIZARD - Escuche sus CD-Audio en su PC | <input type="checkbox"/> A6266WAVE EDIT - Editor profesional de WAV |
| <input type="checkbox"/> A6038WINZIP G. 1.6 - Comprime sus imágenes de 30 - 70 % | <input type="checkbox"/> A61964ORTRESS - Juego de combate en la luna | <input type="checkbox"/> A6267HEAVEN Spt Paper en WAV |

NOVEDADES EN CD-ROM

 HOTTEST FANTASIES Nº3 2.995 Pts.	 TOP SELECTION VOL.1 Nº11 2.995 Pts.	 THE NATURAL SOURCE TEXTURES Nº13 2.995 Pts.	 ULTIMATE EVOLUTION Nº10 2.995 Pts.	 RAY LAND Nº15 5.995 Pts.
 HOTTEST FANTASIES II Nº18 5.995 Pts.	 TOP SELECTION VOL. 2 Nº12 2.995 Pts.	 WINDOWS MANIA II Nº14 5.995 Pts.	 GAMES LIBRARY II Nº16 5.995 Pts.	 MAGIC VISION 3D Nº17 5.995 Pts.

SALVAPANTALLAS

 SexySaver 1.850 Pts.	 XStarSaver 2.150 Pts.
---	---

OFERTA DEL MES

1 Mb. x 1 Pta.

Si su pedido supera las 4.000 Ptas. EDIMESTRE MULTIMEDIA le ofrece su **CD-Rom Shareware Forum** por sólo 650 ptas.

Cupón de pedido

Enviar a: EDIMESTRE MULTIMEDIA C/ Pep Ventura, 55 - 08810 - SANT PERE DE RIBES (Barcelona). Tel: (93) 896 37 94 Fax: (93) 896 39 84

SI, deseo aprovechar su oferta especial. Quedando claro que me beneficiaré de todas sus garantías, envíeme mi pedido para probarlo durante 15 días:

☐ 10 por 2750.Pts ☐ 20 por 4000.Pts. ☐ El SexySaver
☐ XStarSaver ☐ Secret. Sex. Oriente ☐ CD-Rom nº.

☐ Oferta del Mes ☐ Gastos de envío 400 pts + 400 pts (opcional) urgente

Total Pts.

☐ Cheque ☐ Contra Reembolso (Los pedidos contra reembolso llevan un recargo de 400 pts)

☐ Visa/Mastercard:

Fecha de caducidad:

IMPORTANTE: envíeme en disquetes. ☐ 1.5 HD 1.44 MB

Nombre

Apellidos

Dirección

C. Postal

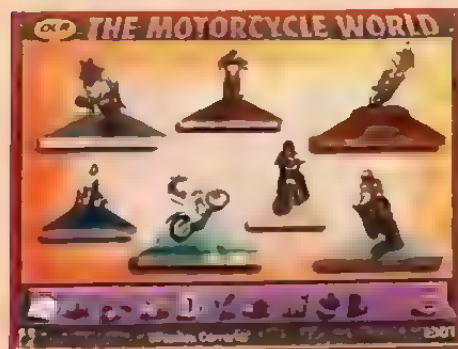
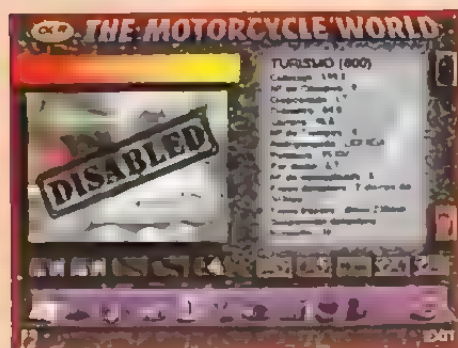
En caso de reembolso los gastos de devolución no serán reembolsados. EDIMESTRE se reserva el derecho de interrumpir, modificar o actualizar esta oferta sin previo aviso

Ficha Técnica

OK Preview CD:	THE MOTORCYCLE WORLD
Tipo:	ENCICLOPEDIA INTERACTIVA
Distribuidor:	OLR



Para los aficionados al mundo de las motos y ciclomotores, y todo lo que eso entraña, e incluso para aquellos que deseen comprarse un nuevo vehículo biplaza, *The Motorcycle World* es la mejor opción a la que pueden agarrarse.



Afición por las motos

OLR Software es una nueva compañía española que realiza su primera incursión informática con este genial producto multimedia, inspirado en las enciclopedias interactivas que ya habían realizado anteriormente compañías extranjeras como Microsoft.

El tema de este programa de consulta es el mundo de la moto en todo su ámbito. Dos van a ser los grandes apartados en los que se va a dividir la información; primero, la parte técnica, que incluye desde el desglose de uno de los aparatos para ver sus "tripas", hasta una explicación detallada de cada una de las piezas; y segundo, la historia, desde los comienzos en los que las motos no eran más que una bicicleta a la que se le instalaba un motor de poquísima potencia, hasta las maravillas técnicas de las que podemos disfrutar hoy en día, pasando por mitos de ayer y hoy como la Harley Davidson, que nos demuestra que una moto también podía y puede marcar una época.

UNA GRAN BASE DE DATOS

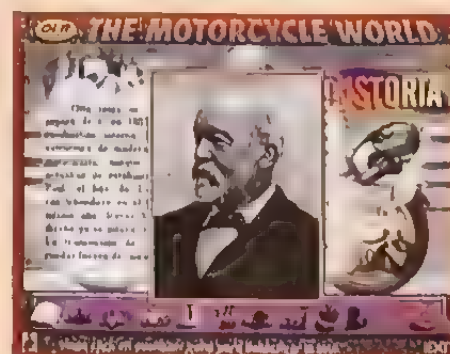
Entre su extensa información existen más de cuatrocientos modelos diferentes, con todas sus características, técnicas e incluso una foto o un video de cada una de ellas. También, los premios y competiciones más famosos de hoy en día y, para aquellos que pretendan adquirir uno de estos geniales vehículos, una relación de las tiendas especializadas más fiables que se extienden por todo el territorio español.



Para manejar esta completa enciclopedia interactiva de consulta sólo va a ser necesario tener Windows en su versión 3.1, configurado como mínimo con 256 colores, pudiendo llegar a 64.000, y la utilidad Quicktime, empleada para los videos que se incluyen.

El mundo de las motos está por fin a tu alcance gracias a *The Motorcycle World*.

● CARLOS F. MATEOS



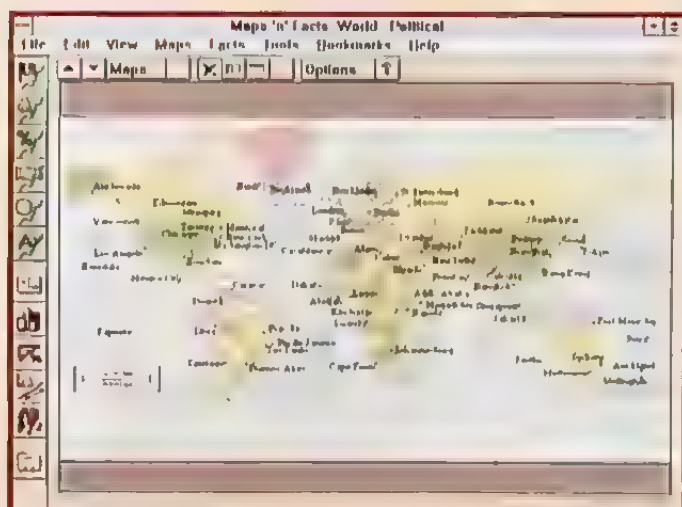
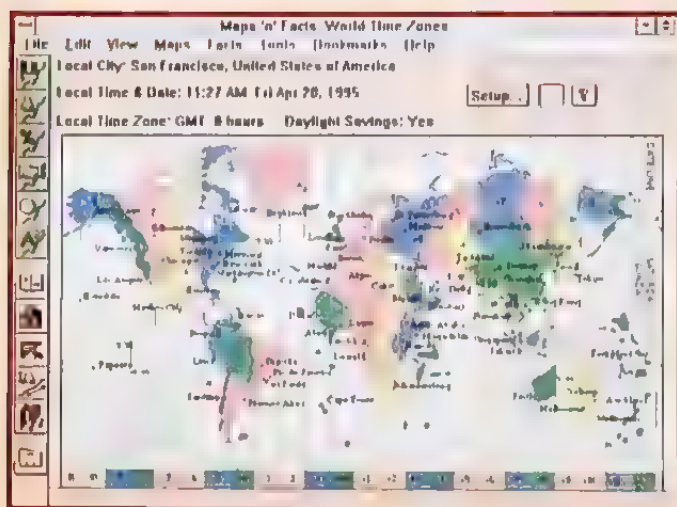
Ficha Técnica

OK Preview: MAPS'N'FACTS
 Tipo: ATLAS INTERACTIVO
 Compañía: BRODERBUND
 Distribuidor: DRO SOFT



Aprendices de cartógrafos

¡Basta ya de llenar nuestra estantería con esos mazacotes repletos de índices y mapas que nos hacen la vida imposible cada vez que queremos acceder a su información! A partir de ahora nada más sencillo para aprender geografía que entrar en *Maps'n'Facts*.



Maps'n'Facts es el nuevo atlas por ordenador que se va a poner a nuestro alcance en poco tiempo. Este producto no es más que la versión en formato de CD-ROM, y totalmente mejorada, del PC Globe, que salió mucho tiempo atrás.

El número de opciones posibles puede elevarse casi al infinito si sabemos combinarlas correctamente, ya que no sólo podemos escuchar los himnos de cada uno de los países del globo, sino también compararlos entre sí, según su comercio, producción minera o agrícola e, incluso, población.

Por supuesto, no podía faltar el mapa político y físico, realizado con todo detalle y una fidelidad asombrosa.

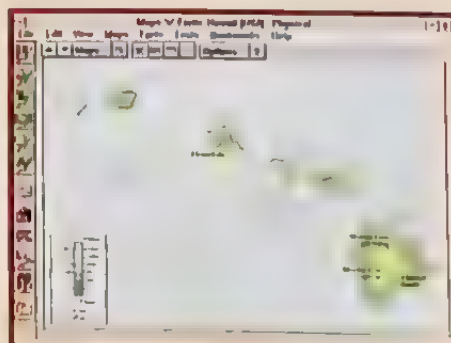
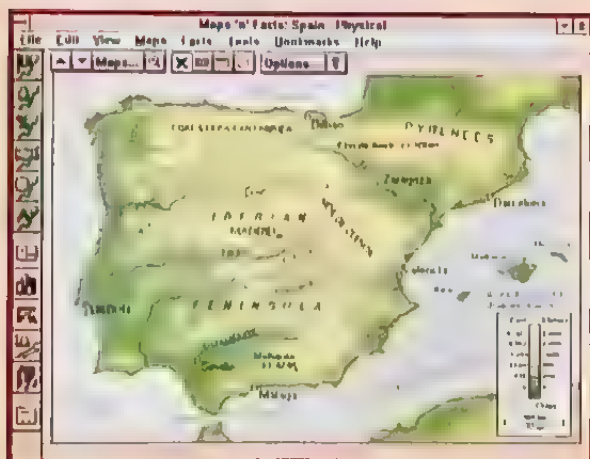
Para poder ejecutar este fantástico programa educativo, solamente va a ser necesario disponer de un equipo medianamente rápido que disponga del entorno Windows en su versión 3.1.

A partir de ahora, y gracias a *Maps'n'Facts*, aprenderse las capitales ya no será un suplicio.

● CARLOS F. MATEOS

TOTALMENTE EN CASTELLANO

Maps'n'Facts va a ser comercializado en nuestro país habiendo sido previamente traducido a nuestro idioma, con lo que sin ninguna duda, se va a convertir en el mejor profesor de geografía para muchos niños y, cómo no, también podrá servir de repaso a los padres.

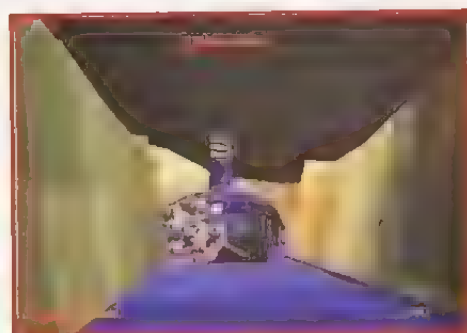




Chaos Control

Chaos Control es un genial arcade que ha sido versionado a partir de la CD-i de Philips, una de las consolas de la última generación. Atrévete a meterte en la piel del teniente Jessica Darkhill y salva a la raza humana de la masacre que se le avecina.

VINIERON DEL ESPACIO



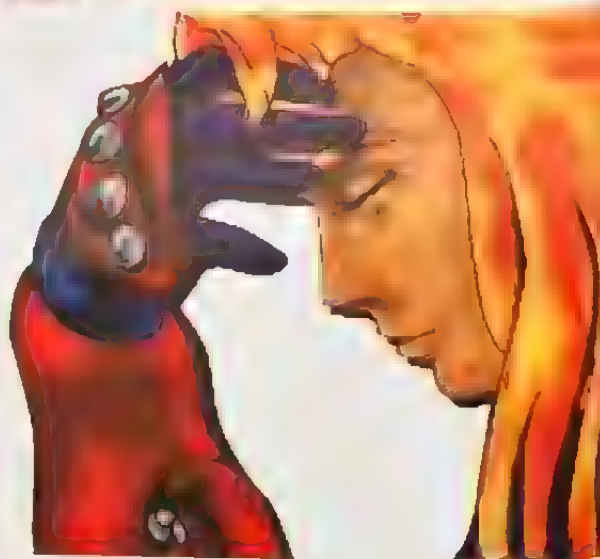
Muchos meses de ardua investigación nos ha costado a la redacción de OK PC conseguir de nuestros archivos de documentos futuros el diario de la teniente Jessica Darkhill, pero por fin lo tenemos en nuestras manos y aquí os lo ofrecemos en primicia, para que viváis junto a ella, la peligrosa aventura a la que sobrevivió de milagro.

UNA HISTORIA FUTURA

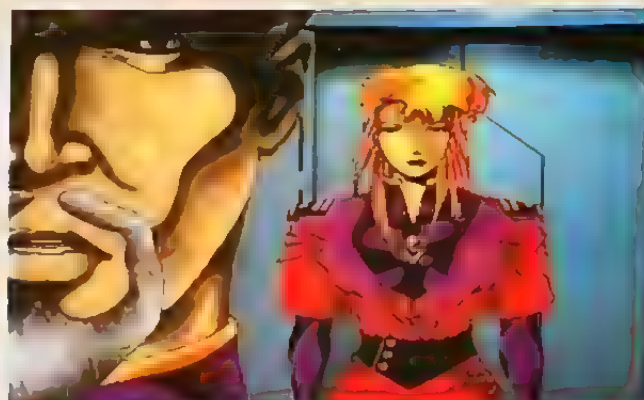
■ AÑO 2071, 14 DE JUNIO: Una peligrosa raza extraterrestre, conocida como los Kesh Rahn, ha establecido sus cruceros de batalla alrededor de la atmósfera terrestre. Son muy numerosos y parecen

bien equipados, y aun así no han acabado con ninguno de nuestros satélites de defensa.

■ AÑO 2071, 15 DE JUNIO: La gente comienza a impacientarse. Les comprendo, ya que yo también me encuentro algo alterada; al fin y al cabo, a pesar de que en la academia me han preparado para toda clase de situaciones, saber que una colonia extraterrestre con un poder armamentístico superior al nuestro está rondando nuestro planeta le sube la adrenalina a cualquiera. Hasta ahora no han dado señales de vida.



EL ANTES Y EL DESPUES



Antes de la digitalización y creación de cada una de las pantallas, un grupo de dibujantes profesionales han estado meses y meses, diseñando cada uno de los objetos, personajes, y máquinas que aparecen en el juego. Esta es una de las muestras de cómo evoluciona una pantalla del boceto previo en papel hasta el acabado en el monitor del ordenador.

■ AÑO 2071, 16 DE JUNIO: Las alarmas mundiales han saltado todas al mismo tiempo. El primer ataque de los Kesh Rahn no ha sido bélico, sino informático. Al parecer son unos geniales

estrategas, pues han introducido un peligroso virus en todas las computadoras de las centrales espaciales situadas en la Tierra, consiguiendo así que la mayoría de nuestro armamento, controla-

do informáticamente, quede totalmente inutilizado.

■ AÑO 2071, 20 DE JUNIO: Hace tres días que no escribo, pero es que he estado enormemente ocupada planeando la defensa de los puntos estratégicos junto con mi padre, el comandante de la base en la que milito. Ni siquiera me ha dado un abrazo. Creo que le he perdido como tal.

■ AÑO 2071, 21 DE JUNIO: Miles de extrañas aeronaves con forma insecto han hecho acto de presencia sobre la isla de Manhattan.

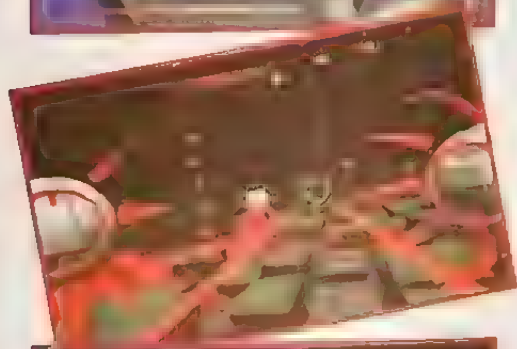


Una sola nave tiene la misión de defender a nuestro querido planeta azul para evitar que los aliens lo transformen en una gran mucosa verde. ¿Adivinas a quién le ha tocado esta dura misión?

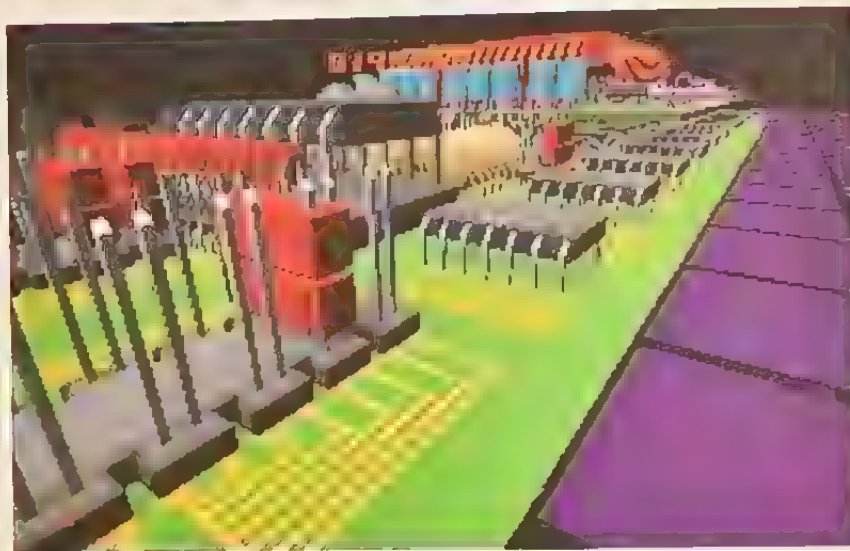
Lucha por la defensa de la Tierra

El ejército nacional ha sacado del almacén los antiguos helicópteros "Comanche" y los tanques, para defender como puedan su territorio, pero la mayor responsabilidad es de nuestro escuadrón, pues somos nosotros los que tenemos el único escuadrón de aeronaves "Interceptor", las únicas con el poder suficiente para plantarles cara a esos perros invasores.

■ AÑO 2071, 22 DE JUNIO: Les hemos dado una buena patada en el trasero a esos Kesh Rahn, pero ahora queda la peor fase: liberar al ordenador central del virus informático, y alguien debe introducirse en la red. Me he ofrecido vo-



EL NUEVO ANTIVIRUS



¿A que nunca os habíais imaginado poder acabar con el Viernes 13, el Michaelangelo, o el Stoned entrando vosotros mismos en la placa madre del ordenador con una pistola? Pues en Chaos Control lo podéis hacer, pero por supuesto, con el riesgo de vuestra integridad.

luntaria, sin saber ni siquiera la razón por la que me expongo así. Solamente sé que me gustaría decirle a mi padre lo mucho que lo quiero, pero es el comandante y para él el rango está por encima de los lazos familiares. Todavía no sé si llegaré a continuar este diario, pero de lo que estoy segura es de que haré todo lo posible por erradicar la peste extraterrestre que se ha cernido sobre nuestras cabezas.

COMIENZA LA ACCION

Chaos Control es un genial arcade que, bajo una vista subjetiva, nos va a llevar a lugares tan dispares como desde la isla de Manhattan, hasta la placa madre de un ordenador.

La misión del juego va a ser destruir completamente a los Kesh Rahn, una raza alienígena que se ha instalado en la atmósfera de nuestro planeta, infiltrando un virus en todos los ordenadores encargados de la defensa mundial.

Tendremos que ir superando cada una de las fases en las que está dividido el programa, mientras que acabamos con todos nuestros enemigos. Para ello, tendremos un punto de mira en la

pantalla, que controlaremos vía ratón, lo que, para aquellos que lo manejan con mucha asiduidad será totalmente beneficioso.

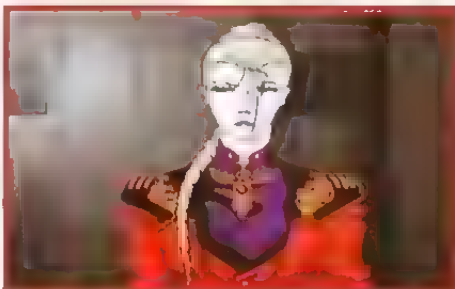
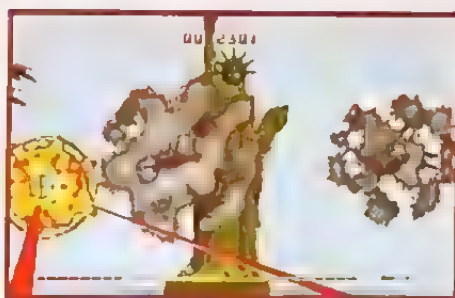
Para realizar Chaos Control, se ha empleado más de media hora de secuencias tridimensionales a pantalla completa. Por supuesto, para realizar tal proeza gráfica, no

se podía utilizar cualquier equipo informático, y los programadores, que, por cierto, son los mismos responsables de Alone in the Dark, han creado este mundo tridimensional, junto con Silicon Graphics, y el resultado salta a la vista.

A modo de curiosidad decir que para realizar el nivel del combate sobre la isla de Manhattan, han sido empleados más de dos millones de polígonos dife-

Salva la tierra de los Kesh Rahn





rentes, con lo que se ha conseguido esa textura, y realidad que todos podemos apreciar.

REALIDAD VIRTUAL

Realista, divertido, trepidante, sorprendente y, sobre todo, difícil. Así es como podemos clasificar a *Chaos Control* en una sola frase, cosa que es tremendamente complicado, ya que el juego trae tela.

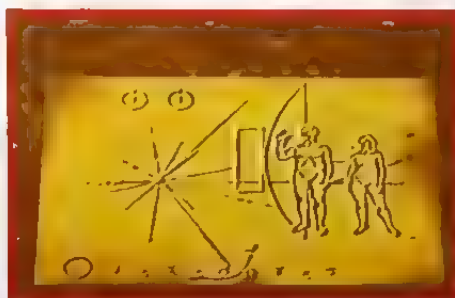
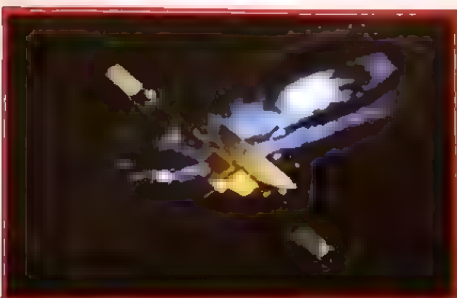
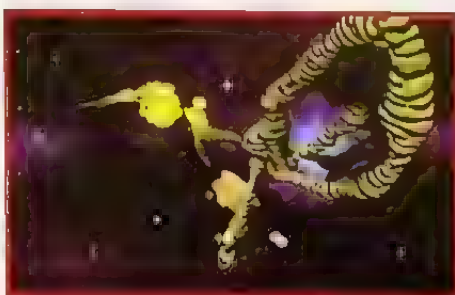
Los programadores han conseguido crear un juego, que, aunque en momentos se hace casi imposible, no llega a aburrirte, pues la libertad de acción que tienes a la hora de acabar con los alienígenas, hacen que cada partida sea diferente.

Todas las escenas intermedias han sido dibujadas previamente, para a continuación ser digitalizadas, dándoles un poco de vida añadiendo voces a cada personaje.

El sonido, aunque un poco estridente en ocasiones, cumple bien su cometido, al igual que la música, que, dependiendo de la situación en que te encuentres, puede ir desde una fanfarria cuando pones tu nombre en la tabla de records, hasta una marchosa melodía tecno, en la fase del ordenador.

Chaos Control viene a convertirse en uno de los mayores éxitos de la temporada actual, teniendo el mismo índice de ventas que pudo tener en la CD-i de Philips o incluso mayor.

CARLOS F. MATEOS



CHAOS CONTROL

TIPO: **ARCADE**
COMPAÑIA: **PHILIPS**
DISTRIBUIDOR: **ERBE**



95



Joystick



Botón ☒



Teclado



8 Mb

Memoria



Presentador



VGA



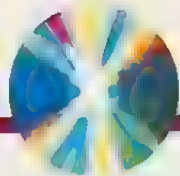
Disco duro



Tarjeta de sonido

- ☒ Sound Blaster
- ☒ Pro Audio
- ☒ Roland MT32
- ☒ Gravis

	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
JUGABILIDAD	<div></div>									
GRAFICOS	<div></div>									
SONIDO	<div></div>									
ORIGINALIDAD	<div></div>									
DIVERSION	<div></div>									



Big Red Adventure

Aunque con la imagen dada al exterior por la nueva Rusia, todo parece indicar que su avance hacia el capitalismo total es extremo, en su más profundo interior, algún político del anterior régimen prepara su regreso.

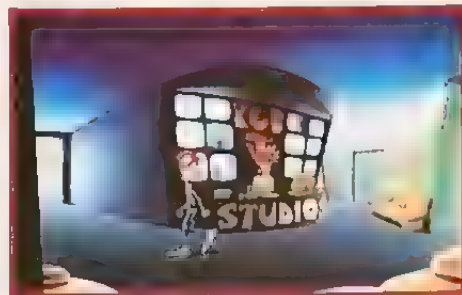


TRAS LA CAIDA DEL COMUNISMO



En la antigua Rusia, además del Kremlin, la KGB, la guerra fría y demás símbolos del comunismo, estaban las conocidas colas. Ahora, con la nueva Rusia, la mayoría de las cosas han cambiado: capitalismo, refrescos americanos, hamburguesas... pero siguen las colas. Este juego se desarrolla en la época actual y su protagonista es Dino, un joven y despistado turista italiano que ha quedado prendado por la gran corona de los zares, que ha visto en el museo de la Plaza Roja.

En principio, su principal intención desde ese preciso instante es hacerse con tan preciada y valiosa joya y, para ello, debe evitar todos los inconvenientes que presenta esta nueva Rusia para así poder conseguirla (incluidas las colas...). Lo que Dino no preveía es que se



INVENTARIO

Nuestro querido italiano dispone de un cómodo inventario, donde además aparecen las distintas acciones que podemos realizar. Su tamaño dependerá del número de objetos que llevemos con nosotros. Para usar un objeto sobre otro, debemos utilizarlo sobre este inventario.



verá inmerso en un terrible enigma político de magnitud imprevisible que intentará atentar contra el nuevo régimen democrático para regresar al antiguo comunismo.

SOFTWARE ITALIANO

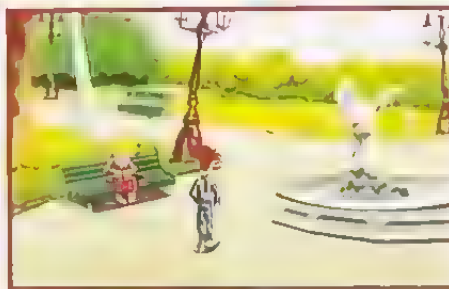
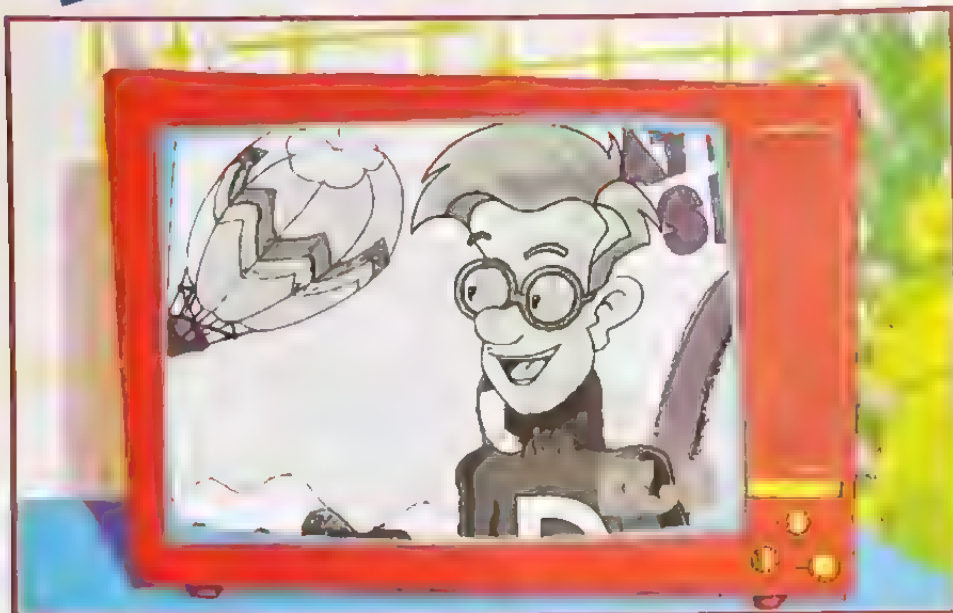
Programado por la compañía italiana Dynabyte en colaboración con la inglesa Core, *The Big Red Adventure* (la gran aventura roja), es un interesante título tratado con mucho humor, tanto en sus simpáticos gráficos tipo cómic, como en el contenido de la historia, que trae rápidamente a la memoria la enorme cantidad de noticias que nos llegan a través de los informativos y periódicos acerca de los rápidos, y a veces confusos, cambios producidos en Rusia y demás antiguas repúblicas ex-comunistas.

En el entorno gráfico, encontramos que se ha utilizado la potencia de las tarjetas SVGA a 256 colores, ofreciendo

una gran definición de gráficos y escenarios, además de un marcado estilo cómic, donde destacan principalmente las caras de los protagonistas, que aparecen junto a los bocadillos de los textos. Respecto a los escenarios, destacar que, aunque son dibujos, se corresponden íntegramente con localizaciones reales de aquel país, y que algunos de ellos son multipantalla, por lo que es conveniente visitarlos enteros para no perder ningún detalle necesario para resolver algún puzzle. Estos no son muy complicados en principio, aunque algunos nos darán más de un quebradero de cabeza hasta que logremos solucionarlos.

Donde falla un poco el juego es en el apartado sonoro, ya que las melodías son muy simpáticas, pero algo repetitivas, y no se corresponden realmente con lo esperado de ellas. Los efectos sonoros y voces mejoran el resultado final en este aspecto, pero se echa en falta

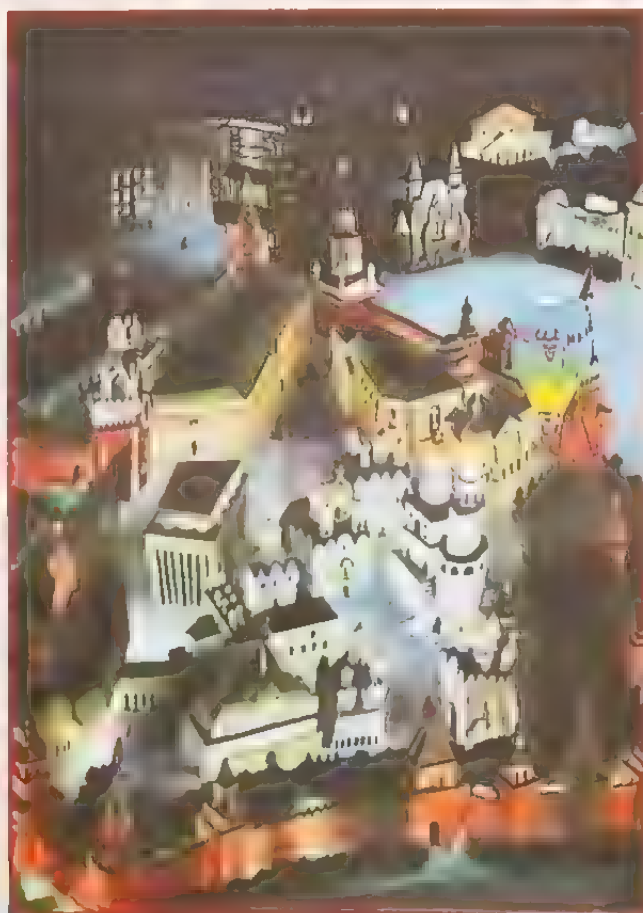




algo más de variedad.

Aunque los títulos italianos que sobrepasan nuestras fronteras no son muchos (algunos de Simulmondo como el juego de carreras de coches 1000 Miglia), *The Big Red Adventure* demuestra que el software de aquel país -al igual que el nuestro-, no tiene nada que envidiar al del Reino Unido o al de los Estados Unidos, ofreciendo un título muy interesante que agradará a un amplio espectro de usuarios, más acostumbrados a aventuras gráficas de otro tipo, por lo que ésta ofrece savia nueva en un género muy utilizado por parte de las compañías programadoras. ¡Ah, se me olvidaba...! ¡Cuidado con las colas!

ANTONIO GREPPI



BIG RED ADVENTURE

TIPO: AVENTURA

COMPAÑIA: CORE/DYNABYTE

DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.



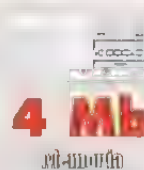
Joystick



Mouse



Teclado



4 Mb

Memoria



386

Procesador



SVGA

Gráficos



10 Mb

Disco duro



Tarjeta de sonido

- ✓ Sound Blaster
- ✓ General MIDI
- ✓ ADLIB
- ✓ AWE 32



La revista multimedia más completa



Y nuestro

CD-ROM

lleno de programas y utilidades:

Enciclopedia de las Nuevas Tecnologías

Más de 1.000 tapices a 24 bits para Windows • 2.000 programas para calculadoras HP
Y centenares de programas más

MP MULTIPRESS



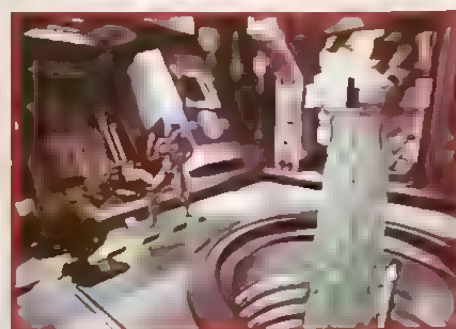
Bioforge

Ni siquiera recuerdo quién era antes de convertirme en esto. He perdido completamente la poca memoria humana que me queda y la base de datos electrónica que me ha sido implantada está casi vacía. Debo encontrar respuestas sobre mi actual estado, y pronto.

Quién me iba a decir que después de despertarme de un casi eterno sueño, me encontraría compuesto por piezas metálicas y electrónicas, instaladas en mi cuerpo. Soy un cyborg, sin nombre y sin ningún recuerdo vivo en mi mente medio humana, medio electrónica.

Lo único que me puede salvar es mi instinto de conservación y ahora mismo voy a utilizarlo.

Esta impresionante aventura ha sido realizada según los patrones de juegos tan legendarios como la saga *Alone in the Dark* o *Ecstática*, es decir, con una consecución de cámaras en diferentes posiciones del escenario, que nos ofrecen atractivas perspectivas desde las que



ESCAPE INMINENTE



**Encuentra
rápidamente un
arma**

controlamos a nuestro personaje. Esto significa un mayor control de la acción, pues podemos acceder a cualquier rincón de la pantalla en la que estemos, con sólo conseguir la vista correcta y, cómo no, una mayor calidad gráfica, que sorprenderá a cualquiera.

EN BUSCA DE MASTABA

El argumento de Bioforge va a ser tan sencillo de entender como complicado de llevar a cabo y es que, aunque en un principio, el único objetivo del protagonista va a ser escapar de la base en la que ha sido encerrado y transformado, en busca de información, más adelante va a descubrir cómo la trama se irá deshilachando, hasta formar un complicadísimo ovillo argumental que no sabremos por dónde empezar a coger. Poco a poco, verás que de ser un fugitivo, tu personaje va a tener que pasar incluso a salvar la

base, tanto de un ataque aéreo, como de la explosión de un reactor nuclear, para poder así conservarse con vida; pero, en un momento de la acción, descubrirá al doctor Mastaba, quien le ha convertido en lo que ahora es, y destruir a ese maniático será su única obsesión.

Muchos van a ser los enemigos y de muy variopinta clase. Desde los soldados que pueblan la base, maestros en artes marciales, hasta los peligrosos androides de defensa que patrullan constantemente los pisos en que está formada la base, pasando por las aeronaves que pilotan los marines, amenazando la instalación, y los monstruos genéticos que ha creado Mastaba en sus muchos experimentos.

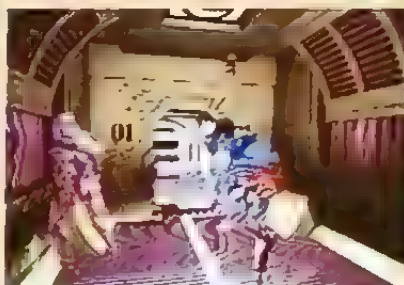
ACCION CIBERNETICA

El movimiento del personaje, tanto por las diferentes zonas, como luchando, se controlará directamente desde teclado, lo que, aunque al principio pueda resultar un tanto engorroso, debido al número de teclas, una vez que te acostum-



LAS OTRAS VICTIMAS

Estos son otros de los macabros experimentos que el Doctor Mastaba ha realizado, utilizando los cuerpos tanto de presos y ex-convictos, entre los que tú te encuentras, hasta los de los mismos guardias de la base, engañados con grandes promesas.



bres, será la manera más cómoda de desplazarse.

Una vez que entre en una computadora, un libro de datos o una pantalla informativa, aunque también puedes controlar las opciones por teclado, es recomendable utilizar el ratón, pues te da una mayor movilidad.

La interacción con los personajes que pueblan el complejo va a ser de total importancia, pues según cómo los trates o en qué momento pases delante de ellos, así actuarán, afectando de una manera u otra al transcurso de la historia.

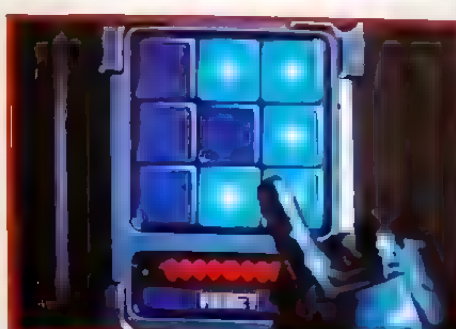
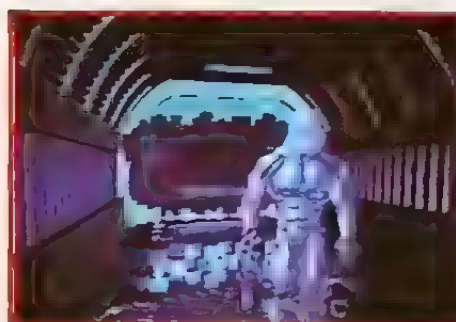
La mejor manera de avanzar correctamente es examinar todo lo que pueda

desentonar un poco en la pantalla por la que te desplazas, pues en más de una ocasión te encontrarás con un panel, un ordenador o un objeto, que no parecían tal, y que eran imprescindibles para seguir adelante.

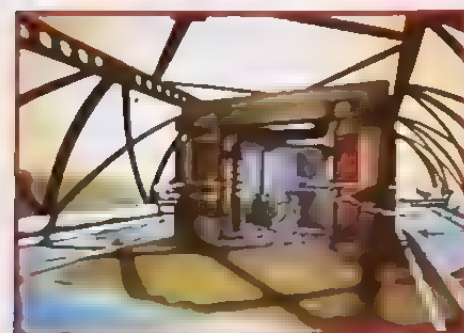
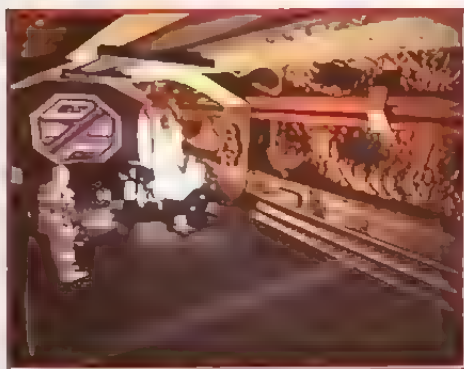
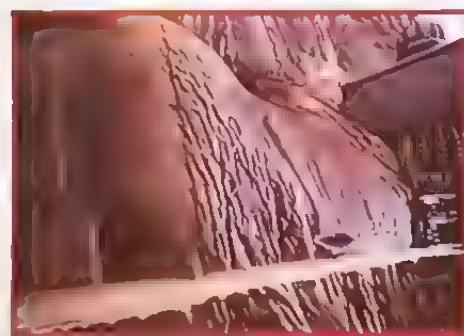
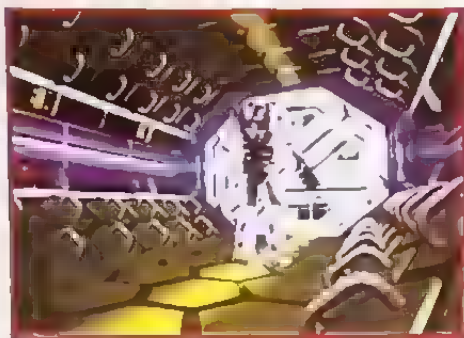
NOTABLE ALTO

Esta es la nota que sin duda alguna se merece *Bioforge* y es una pena que no haya llegado al sobresaliente, pues su excesiva dificultad lo hace a veces insufrible, ya que el elevado número de caminos disponibles se puede reducir a cero por culpa de un objeto o de una computadora que es imposible ver, si no consigues activar una perspectiva en particular.

Sin embargo, una vez que entramos en el apartado técnico, descubrimos una pequeña joya de la programación actual, pues, primero, los gráficos son de una calidad extrema, y todos y cada uno de los sprites poseen unos movimientos de un realismo pocas veces con-

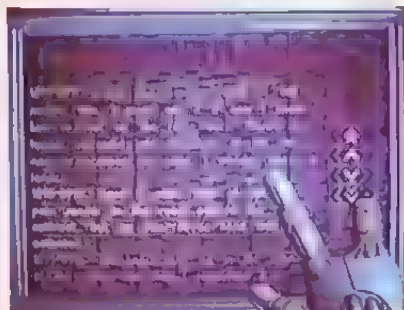


Hay muchas maneras de terminar la aventura



EL DIARIO

En la base de datos del protagonista, a la cual se puede acceder directamente desde su muñequera, se irá creando una especie de diario, que aumentará a medida que vayas avanzando en la aventura y que te podrá rebelar pistas importantísimas.



seguido. El sonido también es uno de los apartados fuertes del producto, pues tanto las voces, que han sido digitalizadas de personas reales, y luego tratadas para darles un toque mecánico, como la música, que está en formato CD Audio, han sido creadas con un esmero pocas veces visto.

Hacia mucho tiempo que no presenciábamos en nuestras pantallas un juego de este tipo, y a este nivel de calidad, y eso nos ha dejado gratamente impresionados.

CARLOS F. MATEOS

EL DOCTOR CHIFLADO

Este es tu odiado enemigo, el Doctor Mastaba. A él le debes el ser un androide y ,por supuesto, eso te lo deberá pagar con la vida. Ya es hora de que le devuelvas el golpe.



BIOFORGE

TIPO **ARCADE-AVENTURA**
COMPAÑIA **ORIGIN**
DISTRIBUIDOR **DRO SOFT**



Control



Control



Control

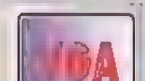


8 Mb

Memoria



Procesador



8 Mb

Tarjeta gráfica



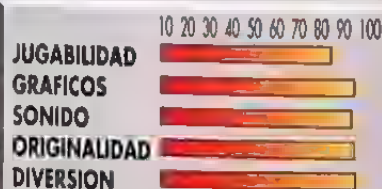
8 Mb

Disco duro



Tarjeta de sonido

- ✓ Sound Blaster
- ✓ Pro Audio
- ✓ Roland
- ✓ Creative



Informática

para
todos
con...

Disquete de 3 1/2
H.D. conteniendo un
útil conjunto de
programas para
MS-DOS

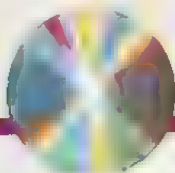
Un magnífico curso
de dBASE 5.0 para
Windows en
CD-ROM



ESTE MES: El futuro es la comunicación, MODEMnicese ■ Vista Pro ■ Packard-Bell Spectria ■ Power Translator ■ Cinta Streamer Iomega ■ LOTUS Organizer 2.0 ■ Y además: MS-DOS, Windows, cursos de aplicaciones, ocio, seguridad informática y otras noticias.

¡PÍDALA EN SU QUIOSCO!

MP MULTIPRESS.



Police Quest IV: Open season

TRABAJO POLICIAL



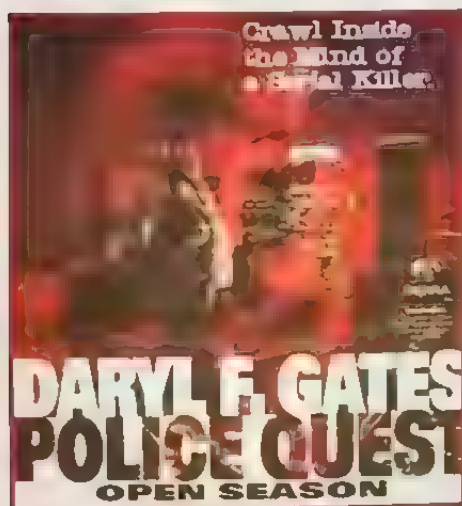
Como detectives de la brigada policial debemos resolver el asesinato de un compañero que realizaba una peligrosa investigación, en la que también murió un niño, continuando una de las más prestigiosas sagas de la compañía norteamericana Sierra on Line.

Tras el abandono de parte de los programadores de los anteriores capítulos de la saga para incorporarse a la compañía Tsunami (incluido el policía que les asesoraba), Sierra comenzó el trabajo de *Open Season* con un nuevo equipo, cuyo miembro más importante pasó a ser el policía retirado Daryl F. Gates, ex-jefe de policía de Los

Angeles, donde tenía a su cargo a más de ocho mil agentes. Dado su profundo conocimiento en la materia, esta producción supera con creces a las anteriores de la saga, no sólo en el aspecto técnico del programa, sino también en la verosimilitud de la historia, ya que parte de los hechos están relacionados con historias reales vividas durante su carrera como agente de la ley.

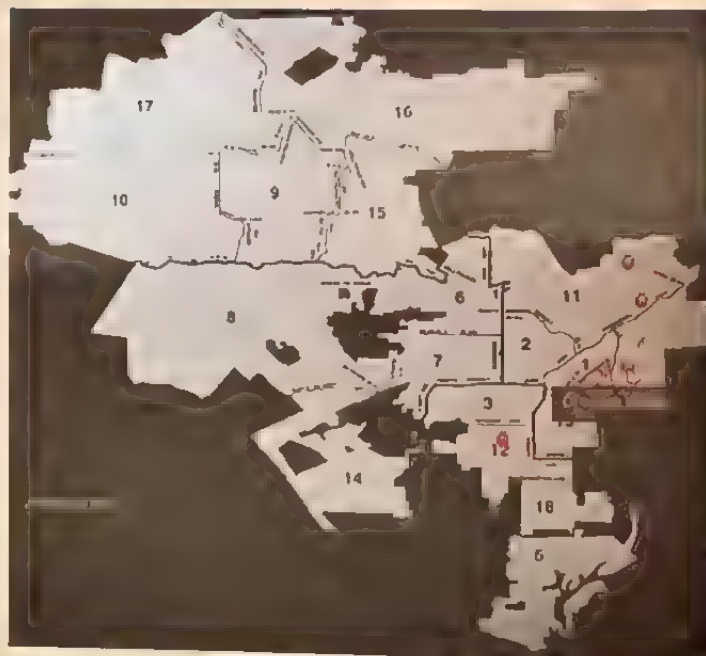
Los hechos comienzan con la investigación del asesinato del ex-compañero del detective protagonista. Este, que se encontraba en una operación encubierta, encon-

tró la muerte junto a un niño en un oscuro barrio marginal de la ciudad de Los Angeles. Como personas directamente involucradas en el hecho, debido a la familiar amistad, debemos investigar todos los puntos oscuros, hasta dar con él o los culpables del homicidio. Para ello debemos resolver la investigación recogiendo pistas: algunas nos acercarán más a los culpables, pero otras nos llevarán a un callejón sin salida. La rapidez es importante, para que el asesino no golpee de nuevo, pero hay que tener cuidado con la precipitación, sino queremos acabar como víctimas.



MAPA

Para avanzar por las diferentes localizaciones contamos con un mapa en el que aparecerán nuevos destinos, según avancemos por la aventura. Es conveniente hablar con todos los personajes para obtener información que nos conduzca a estos nuevos lugares.





TREMENDAMENTE REAL

Como ya hemos comentado anteriormente, la historia está basada en hechos y situaciones reales, que contribuyen a aumentar la sensación de encontrarnos con un relato verídico. Si además tenemos en cuenta el trabajo realizado por Sierra con los excelentes gráficos digitalizados en SVGA de esta versión CD-ROM de *Police Quest IV*, la valoración aumenta muchos enteros. El equipo programador no sólo ha filmado a los actores que aparecen en el juego como ya hiciera en anteriores entregas, sino que se han trasladado a localizaciones auténticas de la ciudad de Los Angeles, que gracias a las excelentes digitalizaciones permiten hacer una completa visita "turística" por la ciudad californiana. En cuanto a la realización del apartado sonoro, cabe destacar las distintas melodías, en especial los cambios de ritmo cuando aparece una situación inesperada (mención especial a la música de *Larry* que aparece cuando montas en los ascensores de la comisaria), y las voces digitalizadas y efectos sonoros que se mantienen en la línea de cualquiera del resto de producciones de Sierra on Line.

EDIFICIOS REALES



El realismo de *Police Quest IV* es tal, que incluye las digitalizaciones de edificios reales de la ciudad de Los Angeles, como la Central y la Academia de la policía. Como los gráficos son en Super VGA la definición es excelente.



En la comisaria rellenaremos el informe para nuestros superiores. También debemos visitar a la viuda de nuestro compañero asesinado para obtener pruebas.



SESION DE TIRO



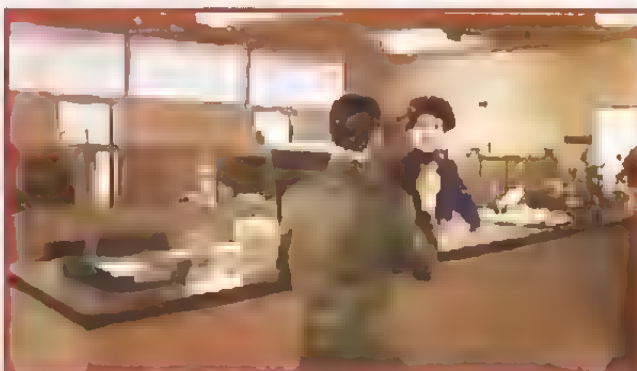
Practicar el tiro, además de ser obligatorio, nos vendrá muy bien a la hora de enfrentarnos a algún tiroteo, donde además de gozar de buena puntería, es más que recomendable protegerse con alguna defensa como el chaleco antibalas.

Y LA HISTORIA CONTINUA...

Cuatro son ya los capítulos de esta genial saga de Sierra, *Police Quest*. Muchos somos los aficionados a las aventuras gráficas que seguimos guardando en la memoria aquella colosal entrega inicial, protagonizada por el entonces patrullero Sonny Bonds, que contaba con gráficos CGA de cuatro colores en modo AGI (el antiguo modo texto que utilizaban los programas de Sierra), aparecida aproximadamente en el año 1984. Con ella, y con el *Larry* original, comenzó una nueva época en este género de juegos, y aunque la segunda y la tercera entrega (esta ya con gráficos VGA y con menús de iconos) no alcanzaron un nivel muy elevado, con la cuarta entrega, Sierra reto-

ma el espíritu original, realizando su trabajo como siempre, con una calidad excepcional que agrada a todos los seguidores de sus aventuras. Mientras, yo personalmente he situado a *Police Quest: Open Season* como una de mis cinco aventuras favoritas de todos los tiempos.

ANTONIO GREPPI



En el curso de nuestra investigación, debemos visitar algunos de los barrios más deprimidos de la ciudad californiana de Los Angeles.

POLICE QUEST IV

TIPO: AVENTURA

COMPAÑIA: SIERRA

DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE



Disponible ✓



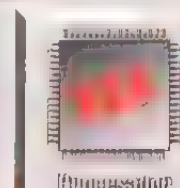
Disponible ✓



Disponible ✓



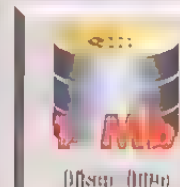
4 MB



Procesador



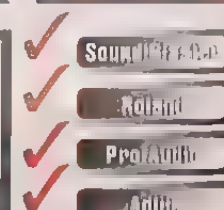
Tarjeta gráfica



Disco duro



Requisito de sonido



	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
JUGABILIDAD	<div></div>									
GRAFICOS	<div></div>									
SONIDO	<div></div>									
ORIGINALIDAD	<div></div>									
DIVERSION	<div></div>									

AVENTURATE

CON



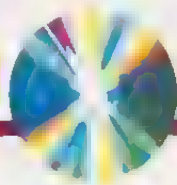
Este mes:

- OPEL FRONTERA 2.5 TDI
- RANGE ROVER 4.0 SE
- SALÓN BARCELONA
- GUÍA PORTUGAL
- RALLYE DE TUNEZ

¡NO TE OLVIDES!

TU REVISTA DEL TODO TERRENO Y LA AVENTURA

MP MULTIPRESS



Director's Lab

FUTUROS EMULOS DE SPIELBERG

Para crear nuestros propios vídeos e historias multimedia, ya no es necesario acudir a esos costosos y complicados productos diseñados específicamente para el entorno Windows. Con *Director's Lab*, hasta los más pequeños de la casa podrán diseñar sus propias historias desde Dos, con un divertido programa que nos permite dirigir y preparar nuevas y originales creaciones.

Concretamente, con *Director's Lab*, no sólo es posible crear historias, ya que además permite realizar funciones como componer música, grabar efectos sonoros, dibujar nuestros propios carteles o realizar trabajos de montaje... Para ello sólo es necesario un poquito de imaginación y las herramientas proporcionadas por este fantástico programa de la compañía Viacom, conocida en nuestro país por juegos como *Dracula Unleashed*. Este título se desa-

rolla en un ficticio estudio de producción de vídeo y siguiendo sus directrices, podremos crear diversas historias con ayuda del ratón, siendo posible gra-

bar nuestras producciones finales a disco con posibilidad de importación y exportación desde otros programas, permitiéndonos hacer multitud de cosas: fe-



MUSIC STUDIO

Si preferimos componer nuestras propias melodías o modificar las que vienen en el CD-ROM, es conveniente pasar por el estudio de música, para así poner melodías a nuestras creaciones.



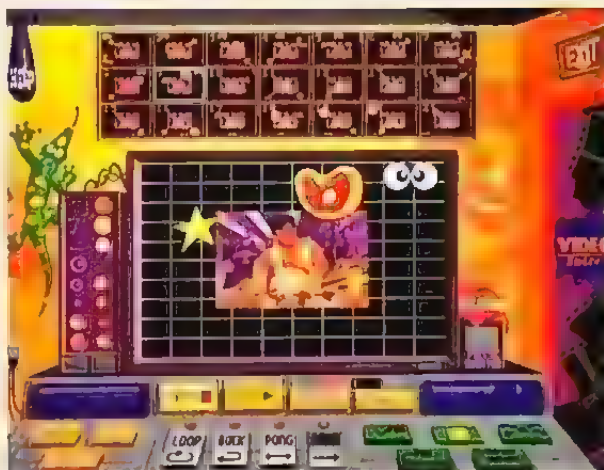
TILE EDITOR

Para añadir rotulación a la producción, debemos diseñar los rótulos sobre el editor de títulos donde podremos seleccionar el tipo de letra entre los cuatro existentes, además de permitir rotarlos en diferentes posiciones.



SOUND FX

A la hora de poner voces o gritos, en la sala de sonido FX encontraremos todo lo necesario para crear o modificar los efectos que hay en el disco compacto. Si además disponemos de un micrófono, es posible incluir nuestra voz y ser los narradores de nuestra historia.



GRAPHIC STUDIO

En el estudio gráfico podemos pintar a nuestro antojo o modificar algunos de los dibujos y fotografías con la ayuda de herramientas tipo "Deluxe Paint", aunque simplificadas para el uso de niños pequeños. Una de las herramientas más interesantes son los taponcitos, con muchas formas diferentes.

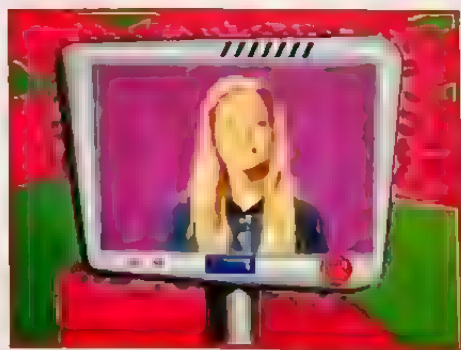


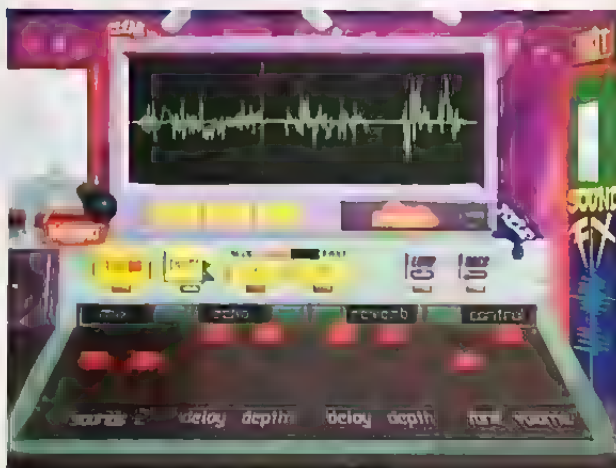
licitaciones electrónicas, dibujos animados, videos musicales, proyectos escolares o cualquier otra cosa que se nos pase por la cabeza.

Dirige tu propia historia

BUEN TRABAJO

Viacom New Media ha realizado un estupendo trabajo en el apartado gráfico, donde nos encontramos con un excelente programa SVGA. Aunque por su carácter, se desarrolla en no más de diez pantallas, éstas han sido muy bien diseñadas y, dado el carácter de producto para todas las edades, los más pequeños podrán disfrutar pulsando encima de los diferentes objetos que aparecen en pantalla, ya que todos poseen una animación propia al estilo de títulos como los *Living Books* de Broderbund, aunque en este caso sean totalmente secundarios respecto del desarrollo del programa. A diferencia de otros productos similares, en *Director's Lab*, nos encontramos con videos reales y no con animaciones, por lo que la calidad es extraordinaria, y siendo el programa en formato CD-ROM la variedad es inmensa, y seguro que encontramos el video





VIDEO SUITE

Si lo que queremos es añadir efectos especiales (explosiones, estrellas, marcianos...), en la suite de video, es posible visionar el clip fotograma a fotograma, a la vez que incorporamos el efecto deseado en diferentes posiciones para simular movimiento.



deseado entre los trescientos que hay en el disco compacto. Por si fuera poco, se han incluido también quinientas fotos e ilustraciones digitalizadas, y más de cien tampones para utilizar en el Graphic Studio, lugar que permite dibujar a gusto del usuario. El apartado sonoro también es excepcional, ya que si no queremos componer nuestra propia melodía, contamos con setenta piezas musicales y más de trescientos efectos FX, permitiendo además grabar los nuestros si disponemos de un micrófono conectado a la tarjeta de sonido.

Patrocinado por la cadena líder en televisión por cable de Estados Unidos, Nickelodeon, *Director's Lab* es un buen título en cuanto a programas educativos, ya que es muy divertido, y tal como decíamos en nuestra preview del mes anterior, quién sabe si con él no nos convertiremos algún día en directores de renombre.

ANTONIO GREPPI

DIRECTOR'S LAB

El laboratorio de dirección es la habitación más importante del juego, ya que en ella debemos efectuar el montaje del resto de apartados, permitiendo unir el sonido con la música, los vídeos y las carteleras, siendo en este lugar donde demostraremos nuestra habilidad como directores de cine.



DIRECTOR'S LAB

TIPO: EDUCATIVO

COMPAÑIA: VIACOM NEW MEDIA

DISTRIBUIDOR: CIC INTERACTIVO



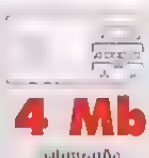
SOUND FX



GRAPHIC



VIDEO SUITE



4 Mb



PROCESSOR



SEGA



5 Mb



SOUND BLASTER

SOUND BLASTER

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

JUGABILIDAD

GRAFICOS

SONIDO

ORIGINALIDAD

DIVERSION

ENCUESTA

Con el ánimo de adecuar la revista OK PC al gusto de todos nuestros lectores, queremos conocer vuestra opinión a través de las preguntas que os proponemos a continuación. Entre todas las respuestas recibidas antes del 30 de Julio, sortearemos 50 radios Tiny Tuner, la radio más pequeña del mundo con tan sólo 30 gramos de peso.

Puedes hacer llegar tu respuesta a nuestra redacción, por fax, en el número (91) 457 93 12, o por correo a: Editorial Multipress
Revista OK PC (ENCUESTA)
Plaza República del Ecuador, 2, 1ºB
28016 Madrid

DATOS PERSONALES

Nombre: _____ Apellidos: _____
Dirección: _____
Población: _____ Provincia: _____ CP: _____
Edad: _____ Sexo: _____ Ocupación: _____

■ Valore de 1 (poco) a 10 (mucho) la opinión general que le merecen los siguientes componentes de la publicación:

1. Demo en disquete 2. CD-ROM 3. Revista

■ Valore de 1 (poco) a 10 (mucho) el contenido de la información del CD-ROM:

1. Shareware 2. Demos

■ Indique a continuación qué tipo de información le gustaría que tuviese el CD-ROM a parte de programas shareware y demos:

■ Valore de 1 (poco) a 10 (mucho) el contenido y la importancia que le merecen las diferentes secciones que componen la revista:

	CONTENIDO	IMPORTANCIA		CONTENIDO	IMPORTANCIA
1. OK PC News	<input type="text"/>	<input type="text"/>	2. OK PC Preview	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3. OK PC Reportaje	<input type="text"/>	<input type="text"/>	4. OK PC Pasarela	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5. OK PC Novedades	<input type="text"/>	<input type="text"/>	6. OK PC Tricks & Tracks	<input type="text"/>	<input type="text"/>
7. CONTENIDO DEL CD-ROM	<input type="text"/>	<input type="text"/>	8. OK PC Correo	<input type="text"/>	<input type="text"/>
9. OK PC Hits	<input type="text"/>	<input type="text"/>			

■ ¿Le gustaría que en OK PC se publicaran nuevas secciones que hasta ahora no se han contemplado? Indique cuáles:

■ Marque con una X cómo prefiere la revista:

☐ Con un CD-ROM y un disquete a 875.

☐ Con un CD-ROM, sin disquete y más barata.

☐ Con dos CD-ROM y sin disquete a 995.



Jetstrike

PILOTO DE PRUEBAS

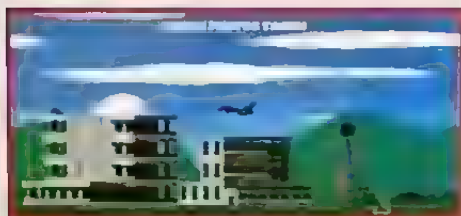
Aunque parece que la simulación de vuelo se ha quedado atascada con la aparición de más y más clónicos de los programas de éxito, de vez en cuando aparecen juegos que aportan detalles nuevos a un género falto de ideas.

Jetstrike no es un simulador propiamente dicho. Su principal cualidad es que mezcla perfectamente dos géneros radicalmente distintos: simulación y arcade. El objetivo de este programa de Rasputin Software, compañía inglesa conocida por sus producciones para los Commodore Amiga y CD32, consiste en tomar el mando del escuadrón Jetstrike, un equipo de acrobacias aéreas, el cual debe combatir para salvar al mundo de

ticiparás contra otros aviones por conseguir la mejor acrobacia, ganar una carrera de aeroplanos o pasar por los distintos controles sin perder ninguno.



Cuando pongamos en movimiento el avión podremos observar la calidad de los sprites.



las malignas intenciones de SPUDD, un grupo terrorista que amenaza con destruir nuestro planeta. La tarea no va a ser fácil, así que aprieta bien el cinturón de seguridad, sitúa el respaldo en posición vertical y la mesita plegada, y prepárate para el despegue. Sólo así llegarás a ser el rey de los cielos.

Además de enfrentarnos a los malvados, es posible participar en diferentes pruebas, hasta conformar los casi doscientos niveles con que cuenta el CD, encontrando además del modo práctica y combate, el modo Aerolimpics donde par-

AVIONES

Disponemos de sesenta clases de aviones y artilugios voladores para cumplir las misiones. De algunos modelos contamos con un mayor stock, por lo que la estrategia interviene a la hora de seleccionar la máquina a utilizar en cada nivel.





GRATA SORPRESA

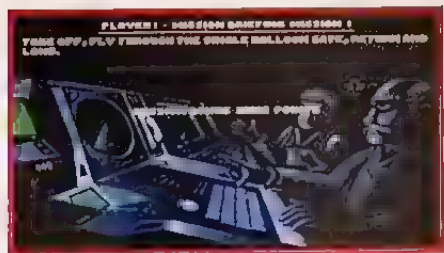
Gráficamente, el programa destaca sobre todo en la presentación y en las escenas intermedias y de explicación de cada misión. En el aspecto simulación, la primera sorpresa aparece al observar los pequeños gráficos del avión y escenarios, pareciendo estos más adecuados para un arcade "matamarcianos" de toda la vida que para un simulador de vuelo. Pero sólo cuando pongamos en movimiento el avión podremos observar la calidad de los sprites, ya que cada giro está animado perfectamente. Si a esto le añadimos la variedad de máquinas voladoras (sesenta aparatos de todo tipo, apareciendo cazas de combate, bombarderos, avionetas acrobáticas, un dragón



e, incluso, un hombrecillo volador) y la excelente recreación de efectos atmosféricos como niebla o lluvia, encontramos un programa cuando menos original.

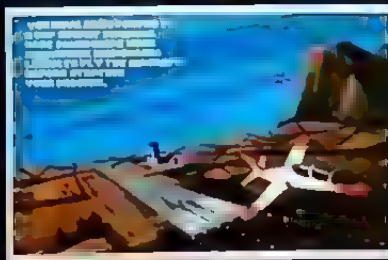
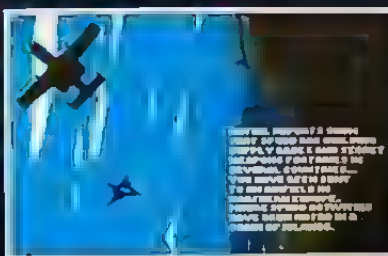
El sonido tampoco está mal y, aunque los efectos sonoros no son nada del otro mundo, la banda sonora grabada en CD Audio, incluye diversos temas impactantes, de una calidad inusitada en este tipo de producciones, lo que crea un ambiente poco realista a la hora de volar, pero muy divertido. Si te gustan los juegos extraños, éste te sorprenderá a primera vista. Además cuenta con tal variedad de misiones, que seguro no te cansarás de él fácilmente.

ANTONIO GREPPI



ESCENAS INTERMEDIAS

Los gráficos de mayor calidad corresponden sin duda a la presentación y a las escenas intermedias donde se nos explica la misión a realizar.



JETSRIKE

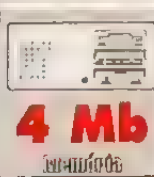
TIPO ARCADE-SIMULACION
COMPAÑIA RASPUTIN
DISTRIBUIDOR PROEIN, S.A.



84



VIDEO



4 Mb



PROCESADOR



MEMORIA

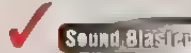


2 Mb

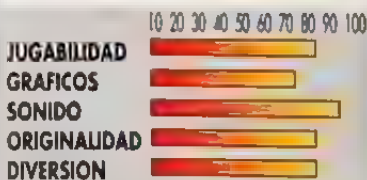
DISCO DURO



Variedad de sonido

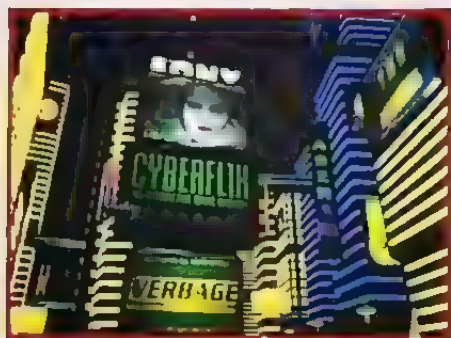


Sound Blaster





Jump Raven



Hace tres años parecía impensable sacar rendimiento de Windows a la hora de realizar juegos superespectaculares en este entorno.

El paso del tiempo, y la potencia de los nuevos ordenadores y tarjetas gráficas, han dado la razón a Microsoft, con productos como *King Quest VII* o *Woodruff* que utilizan WinG y Win32S para que el ordenador corra bajo 32 bits en modo real.

Jump Raven también aprovecha esta tecnología de programación, convirtiéndose por méritos propios en el primer arcade de este sistema, tanto en gráficos como en calidad de juego. El argumento es sencillo: la Tierra está en peligro, la

WINDOWS EN ACCION

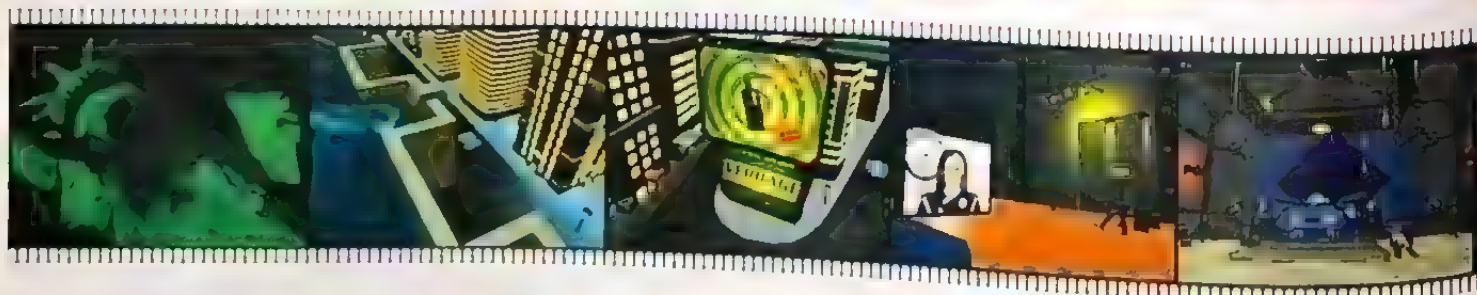
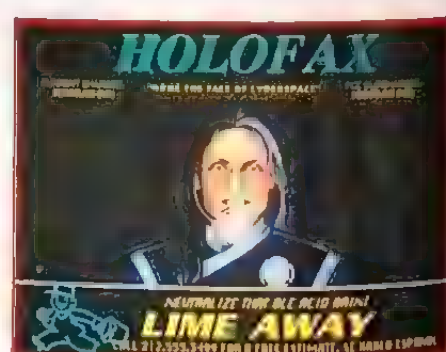
La Tierra está en peligro y sólo tú podrás salvarla en un arcade superespectacular para Windows, donde podrás controlar la más moderna tecnología en armamento de combate urbano deteniendo a las hordas de fanáticos cyberpunkies.

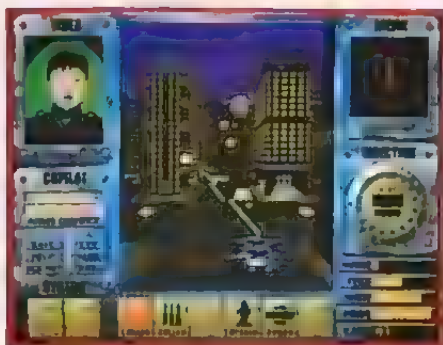


contaminación arrasa las ciudades, la economía está colapsada y las caóticas poblaciones se lanzan a la calle para luchar unos contra otros. Esto es el futuro y nadie está a salvo en él. La única ma-

nera de sobrevivir es encontrando unas muestras genéticas perdidas en un accidente de avión. Como "Jump Ravens" (pilotos de élite del gobierno), nuestra misión consiste en encontrarlas a la vez que nos enfrentamos con los cientos de cyberpunkies que habitan las calles.

Nuestra nave cuenta con seis diferentes tipos de armas, que a su vez se dividen en cuatro modelos, los cuales no siempre estarán disponibles, dependiendo sobre todo del dinero con que contemos en ese momento, el cual se recupera destrozando enemigos. Otros aspectos a tener en cuenta son la resistencia de los escudos de la nave y el gasto de combustible.





La primera versión de *Jump Raven* apareció en los ordenadores Macintosh, con la que Cyberflix, su compañía programadora, ganó el premio Apple/Japan CD-ROM Contest. Los gráficos de la entrega para PC son correctos en todo momento. Destacan sobre todo las animaciones de la presentación y las que muestran las armas y enemigos en tres dimensiones, ya que son a pantalla completa, aunque se echa en falta la posibilidad de utilizar un mayor número de colores para las mismas, característica que aprovecharían completamente los nuevos ordenadores. Los gráficos del arcade en sí también son nuevos y, aunque algo



repetitivos en los edificios, cumplen con su objetivo perfectamente.

En cuanto al sonido, al ser vía Windows, es compatible con todas las tarjetas que funcionan bajo este entorno operativo. Las voces digitalizadas y efectos sonoros están conseguidos y las melodías responden a lo esperado.

Como arcade, *Jump Raven* está muy bien, sobre todo si tenemos en cuenta que corre bajo Windows, y sorprenderá a los usuarios más avezados en este tipo de juegos con opciones como el copiloto automático para armas o dirección.

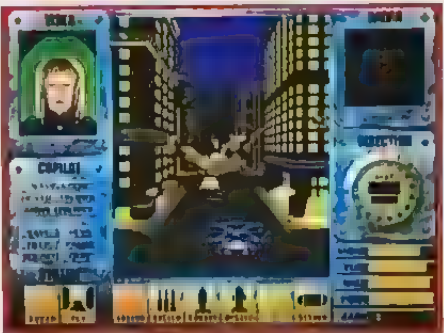
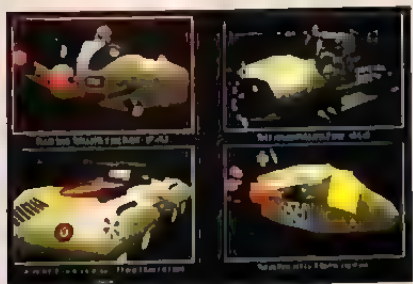
ANTONIO GREPPI



Las imágenes y la velocidad gráfica del juego son sorprendentes, funcionando bajo Windows sin ningún problema.

ARMAS Y ENEMIGOS

Antes de cada misión es posible seleccionar varios parámetros, tales como el copiloto de a bordo o las armas para cada misión.



De estas últimas, al igual que de las naves enemigas, pueden verse animaciones en tres dimensiones, que mejoran notablemente el resultado final del juego.

JUMP RAVEN

TIPO: ARCADE

COMPAÑIA: PARAMOUNT INTERACTIVE

DISTRIBUIDOR: CIC INTERACTIVO



87



Copiloto



Copiloto



Copiloto



4 Mb

Memoria



Memoria



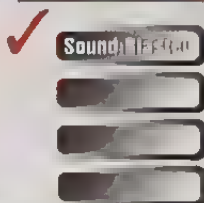
Memoria



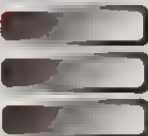
Memoria



Memoria



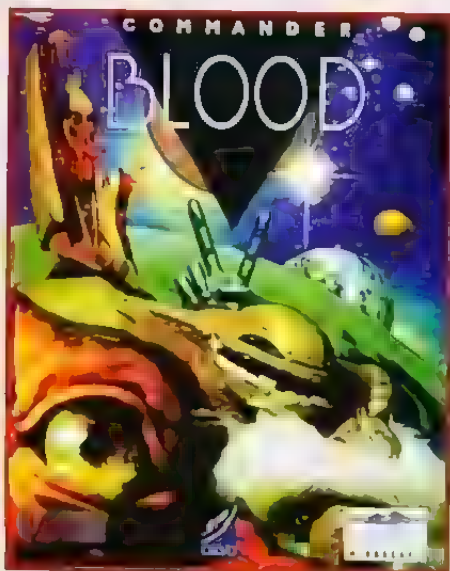
Sound Effects





Commander Blood

EN LA INMENSIDAD DEL ESPACIO



Commander Blood nos va a introducir en una nueva aventura de ciencia-ficción, bajo una visión subjetiva, que nos da la oportunidad de descubrir una de las teorías más sobresalientes acerca del origen del Universo, conocido más comunmente como el Big Bang.

Tu creador te ha construido con el único objetivo de que te traslades hasta el pasado más remoto en busca del Big Bang, y como él es ya muy anciano, ha decidido ponerse en criogenia, mientras tú realizas el viaje hacia el pasado.

Los astrónomos del planeta Cropo, tras mucho tiempo de estudio de la antimateria, han llegado a la conclusión de que la única manera de desplazarse por el espacio-tiempo es a través de los agujeros negros.

La aventura comienza 400.000 años en el futuro, cuando el hombre, que ya casi ha alcanzado su completa perfección, solamente ansía el conocimiento de su pasado, pero no el pasado del hombre como mera raza, sino de la vida en su sentido más amplio, es decir, el origen de toda la materia a partir de la antimateria o la nada.

En el juego controlas al Commander Blood, un androide con inteligencia propia, que ha sido creado por uno de los mejores científicos de la corporación universal "Kanaria".





Miles de marionetas y de actores disfrazados han sido filmados para que formen parte de este juego.

La versión final de Commander Blood estará totalmente traducida al castellano.

Una vez que llegues a tu destino, deberás despertar a tu maestro de su largo sueño para ver realizada su mayor ambición de conocimiento, pero eso no va a ser tan fácil como pudiera parecer en un primer momento, ya que miles de razas diferentes, unas hostiles y otras no, androides y robots de defensa que evitarán que sigas adelante, y cientos de enigmas y acertijos que probarán tu inteligencia cibernética servirán para hacer un poco más difícil tu tarea.

PSICODELIA GALACTICA

Como habréis podido apreciar nada más leer los primeros renglones del artículo, el argumento que da pie a *Commander Blood* es de lo más profundo, además de original, pues poner como objetivo final a un programa algo como encontrar el origen del Universo, no sólo es interesante, además de disparatado, sino que también nos da la impresión de estar viendo un libro interactivo de Stephen Hawking o Isaac Asimov, así que para los que frecuenten este tipo de lecturas *Commander Blood* es sin duda la mejor oferta que se pueden encontrar en estos momentos.

Todas las acciones posibles en el juego van a ser controladas desde la ma-

no derecha de *Commander Blood*, que hará las veces del cursor del ratón, incluidos los comentarios con los diferentes personajes con los que nos crucemos. Casi nunca te quedarás atascado en la aventura, pues el número de caminos a seguir es prácticamente innumerable.

UN NUEVO ESTILO DE JUEGO

Commander Blood introduce en el enorme campo de los videojuegos una nueva forma de aventura gráfica interactiva, pues la manera de activar las máquinas, ordenadores, e incluso androides, será a partir de un enorme cursor que no es más que la mano del protagonista.

Bajo una perspectiva completamente subjetiva, vamos a movernos por los mil y un planetas que conforman las galaxias en las que está dividido el Universo.

Miles de marionetas y actores disfrazados han sido filmados, y posteriormente digitalizados, para que entren a formar parte de este psicodélico mundo, junto con otros personajes creados desde el ordenador, y así poblar una nueva constelación informática como es este sorprendente e inédito *Commander Blood*.

CARLOS F. MATEOS

Descubre el origen de la vida

COMMANDER BLOOD

TIPO: AVENTURA
COMPANIA: CRYO
DISTRIBUIDOR: ERBE



83

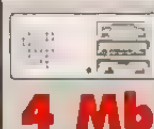


result

result



result



4 Mb



4 Mb



4 Mb



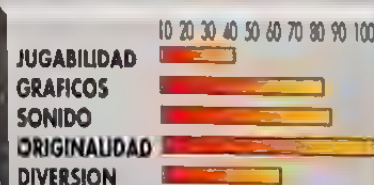
4 Mb

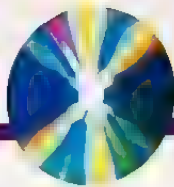


Carta de sonido



Carta de sonido

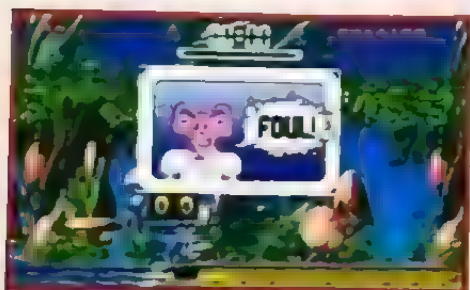
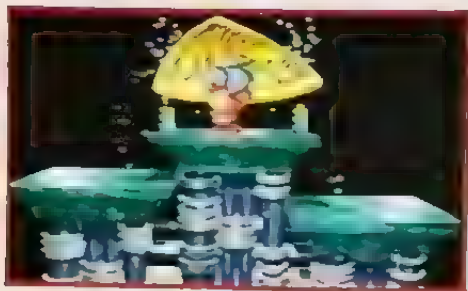




Alien Olympics

DEPORTE EN LAS ESTRELLAS

Todo comenzó en los comienzos del siglo XXI, cuando se iniciaron los primeros viajes interestelares, que nos abrieron paso a la comunicación directa con otras razas. Ahora, justo a mediados de 2012, y tras haber entablado contacto con veinte razas diferentes, comienzan las olimpiadas espaciales.



Ocho van a ser los participantes que se disputarán entre sí las preciadas medallas de oro, plata y bronce, para conseguir no sólo el respeto de todos los demás competidores, sino también una plaza en el glorioso podium de los campeones.

Cada uno de los jugadores tiene sus propias características que le hacen muy apto para algunas pruebas, mientras que para otras no es tan propicio. La decisión la tienes tú y solamente la rapidez de tus dedos podrá decidir si es tuya la victoria o la derrota.

LOS QUINCE EVENTOS

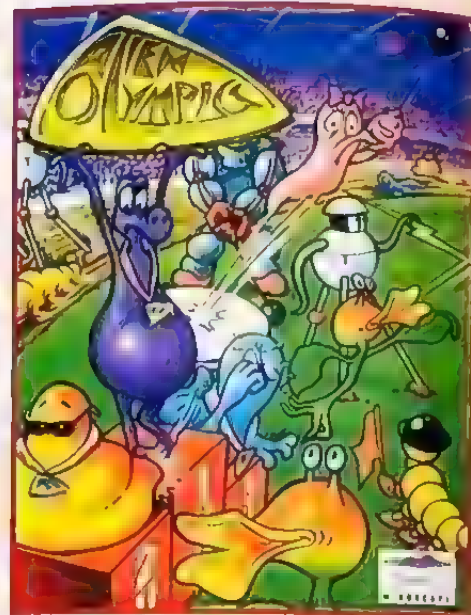
Quince son las diferentes pruebas, a cual más disparatada, que los deportistas van a tener oportunidad de realizar.

■ **THE 50 QBITS DASH:** donde tendremos que vencer a un contrincante en una trepidante carrera a lo largo de cincuenta metros.

■ **LASER LEAPING:** algo así como las carreras de salto de valla, pero un poco más salvaje, pues el nuevo obstáculo son rayos láser de muy alta frecuencia que te achicharrarán si osas cruzarlos sin saltar.

■ **THE BIG BOUNCE:** otra prueba inspirada en las antiguas olimpiadas terráneas. Tienes que alcanzar la mayor distancia posible, saltando sobre un terreno de arena.

■ **LASER SKEET I:** la primera de las pruebas de puntería a la que nos vamos a tener que enfrentar. Tienes dos puntos de



mira y tendrás que acabar con todos los alienígenas posibles en un corto periodo de tiempo.

■ **200 QBIT SPLURGE:** la única prueba marítima. Tienes que vencer a un tiburón galáctico en una carrera a nado, en la que hay que cubrir una distancia de 180 metros.

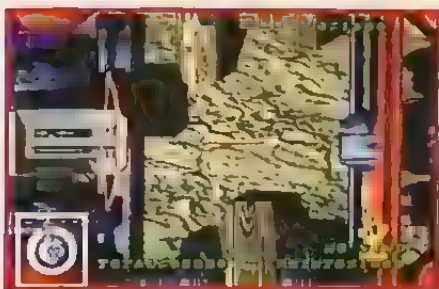
■ **LUNGE LEAP SPLAT:** o lo que es lo mismo el triple salto que se practicaba en las olimpiadas terrestres. Una de las pruebas más difíciles de realizar y, sin embargo, la que más puntos aporta.

■ **TOXOPHILLY:** una versión mucho más informatizada de lo que podría ser la prueba de tiro con arco en la tierra. Mucho cuidado con golpear al alienígena que arrastra la diana.

■ **FLOB FLOP:** una manera mucho más moderna del lanzamiento de martillo. Para realizarla, se utiliza a una raza alienígena con forma esférica que hace las veces de bola.

■ **SABER LAUNCH:** con la intención de no perder las bárbaras costumbres de los humanos de cazar a punta de lanza. El lanzamiento de jabalina es una de las pruebas clásicas que han perdurado.

■ **SURVIVAL:** tienes que moverte con tu nave espacial por un intrincado laberinto, evitando que el tope de la pantalla nos al-



cance, al igual que los alienígenas que pueblan la zona.

■ **ALIEN HURL:** también llamada "prueba de lanzamiento de uno mismo". Un enorme robot te recogerá por el pescuezo y te lanzará tan lejos como pueda, clasificándote según la distancia.

■ **LASER SKEET II:** la segunda prueba de puntería. Una serie de bichos aparecerán por los cráteres del terreno de juego y tendrás que atinarles con tu punto de mira lo antes posible.

Cuanto más lejos estén, más puntos te darán.

■ **JETPACK TAG:** tienes que recoger en un corto espacio de tiempo todas las boyas espaciales que puedas. Una flecha en la zona inferior de la pantalla te guiará hacia la más cercana.



■ **LIZARD LEAP:** tu objetivo será saltar en dirección al interior de las fauces de un enorme dinosaurio, cosa tremendamente difícil, pues la cabeza se va moviendo, así que tendrás que calcular el momento y la posición correctamente.

■ **WALL JUMPING:** donde tendremos que estrellar a nuestro deportista en la parte más alta posible de un enorme muro de ladrillos y hormigón,

para conseguir el mayor número posible de puntos.

LA REMODELACION DE UN CLASICO

Siguiendo las maneras de los clásicos juegos como fueron *Hyper Olympics*, o *Decathlon*, *Alien Olympics* nos da la oportunidad de volver a machacar nuestros teclados con el incesante aporrear para conseguir la mayor velocidad.

Divertido y caótico donde los haya, este juego es la, por el momento, única propuesta de los programas olímpicos, con unos geniales gráficos renderizados, un sonido en formato CD-Audio de gran calidad y un nivel de diversión como sólo este tipo de juegos saben conseguir.

CARLOS F. MATEOS

Alien Olympics sigue los pasos de Decathlon

LAS OCHO PROMESAS

Estos son los mejores deportistas de todas las galaxias conocidas hasta ahora. Cada uno tiene sus características (siendo más fuerte, ágil, rápido, pesado o hábil), lo que le hace especialmente indicado para unas pruebas y totalmente pésimo para otras. Decide en qué eventos quieres triunfar y, en función, elige a tu competidor.



ALIEN OLYMPICS

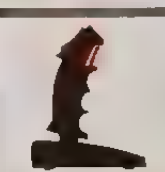
TIPO: **DEPORTIVO**

COMPAÑIA: **MINDSCAPE**

DISTRIBUIDOR: **PROEIN, S.A.**



82



Lizard Leap ✓



Wall Jumping ✓



Jetpack Tag ✓



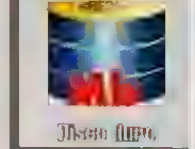
Laser Skeet II ✓



Alien Hurl ✓



Sound ✓



Gráficos ✓



Sound ✓



Gráficos ✓

JUGABILIDAD	10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
GRAFICOS	
SONIDO	
ORIGINALIDAD	
DIVERSION	



Slam City



¿Queréis espectáculo? *Slam City* os lo da. ¿Queréis multimedia verdadera? *Slam City* es únicamente eso. ¿Ansiáis disputar un reñido encuentro en un mano a mano con Scottie Pippen? *Slam City* os da la oportunidad, pero tenéis que trabajároslo vosotros.

LOS REYES DEL ARO

Slam City, un producto que va a dar mucho de que hablar, pues ha conseguido dar un paso adelante en la manera de hacer los videojuegos. El dato que más os va a llamar la atención, igual que nos lo hizo a nosotros, son sus más de dos horas y media de película, filmada y posteriormente digitalizada, que nos ofrecen un juego en video a pantalla completa, ¡sí!, ¡lo habéis escuchado bien, a pantalla completa!

Aunque no se puede tratar a *Slam City* como un verdadero simulador de baloncesto, si podemos hacerlo como un trepidante arcade deportivo, en el que vamos a tener que enfrentarnos con cuatro de los mejores jugadores callejeros, para conseguir el suficiente respeto que nos permita enfrentarnos al mismísimo Scottie Pippen, cosa que, como descubriréis durante el transcurso del juego, sera harto difícil.

SIMPLE Y A LA VEZ COMPLICADO

Lo que más sorprende de este programa es que, con sus escasas teclas de manejo (es decir, las cuatro del cursor), podamos realizar todas esas jugadas, amagos, lanzamientos a canasta, y, cómo no, mates, que son lo más espectacular y exagerado que se haya podido ver en un juego de este tipo.

Como hemos dicho antes, aunque el manejo es extremadamente fácil, llegar a convertirse en un rey de la canasta va a ser lo complicado, ya que, como podría



ocurrir en un partido real de estas características, tendremos que estar atentos a que nuestro contrincante cometa un error, para que, en ese preciso instante, podamos colarnos por uno de sus laterales y consigamos el ansiado punto.

El nombre del jugador que controlas es Ace y se ha metido en este peligroso mundo debido a una preciosa muchacha, que le trae por la calle de la amargura. Malas lenguas le han dicho que esa monada solamente irá con un verdadero ganador y tú estás aquí para demostrarle que el único que puede ocupar su corazón eres tú. Pero, para ello, tendrás que enfrentarte, y

vencer en varias ocasiones, a cuatro de los mejores y más agresivos deportistas de esta zona y, por último al rey, Scottie Pippen.

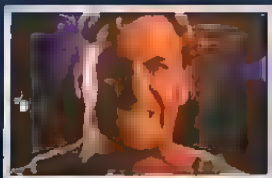
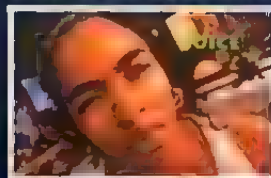
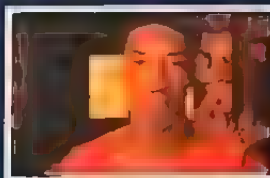
LOS CINCO FANTASTICOS

Fingers es el primero de la lista y, cómo no, el más mediocre. Es el mejor con los rebotes, pero prácticamente nulo en la defensa y las entradas a canasta, con lo que resulta perfecto para que nuestra reputación suba casi sin ningún problema.

Juice es la chavala del grupo. No te dejes engañar por su baja estatura ni su condición femenina, ya que es una excelente lanzadora a canasta desde lejos, aunque

SCOTTIE Y SUS AMIGOS

Estas son las instantáneas del grupito al que vas a tener que enfrentarte si quieres optar al puesto de rey de la canasta y, por supuesto, al amor de tu chica. Pero nadie te lo va a poner fácil y tendrás que "currártelo" duramente para aspirar incluso a un puestecillo entre ellos, así que ya sabes, ajústate la gorra de los Knicks, cálzate tus zapatillas y lánzate a la cancha que la afición te está esperando.



un poco mediocre en los rebotes, por lo que casi nunca suele hacer uso de ellos.

Mad Dog es el fortachón del grupo, además del único de raza blanca. Hará uso de su fuerza y enorme volumen corporal para hacerse con el balón o los puntos, así que mucho cuidado con él. En las entradas a canasta es casi imparable.

Smash es el grandullón. Aunque es un chico de pocas palabras, sus acciones hablan por sí mismas. Resulta prácticamente ineficaz lanzar de lejos a canasta, pues sus enormes brazos te pueden hacer un tapón con gran facilidad. Además, sus entradas a canasta no sólo son efectivas, sino también devastadoras.

Si logras vencer a estos cuatro portentos en sucesivas ocasiones, conseguirás el respeto necesario para aspirar al puesto

de rey, ostentado hasta el momento por Scottie Pippen.

A PANTALLA COMPLETA

Sin duda, hay que volver a resaltar la cuestión de que *Slam City* es uno de los primeros juegos, sino el pionero, en esto del vídeo a pantalla completa, lo que ya dice mucho de él. Otro aspecto a resaltar es que la información y los datos que el juego utiliza, van a venir "envueltos" en cuatro CD-ROM, cada uno con un jugador, lo que, si bien nos provoca el engorro de tener que cambiar el CD-ROM cada vez que queramos cambiar de contrincante, nos da una mayor velocidad de acceso, gracias a lo bien repartida que está la información.

La única pega que se le puede poner a este juego es que tras varias horas de juego, que serán muchas, veremos cómo se nos va haciendo más y más repetitivo, lo cual resta algunos enteros a la diversión, pero aun así, *Slam City* es uno de esos pocos juegos que se hacen indispensables en nuestra juegoteca.

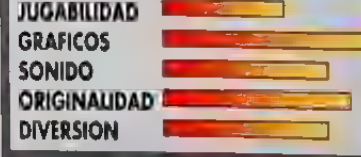
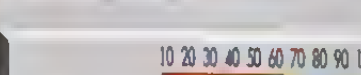
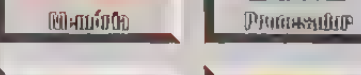
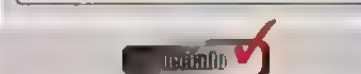
Recomendable a todas luces.

CARLOS F. MATEOS



SLAM CITY

TIPO: ARCADE-DEPORTIVO
COMPAÑIA: DIGITAL PICTURES
DISTRIBUIDOR: ARCADIA





Kiyeko and the lost night

CUENTOS DE LA JUNGLA

Otro nuevo producto de la serie educativa hace acto de presencia en el mercado de nuestro país para hacer pasar un rato verdaderamente divertido, y a la vez instructivo, a los más pequeños de la casa, y cómo no, también a los mayores que busquen algo divertido y sin complicaciones.



Kiyeko and the Lost Night nos introduce de lleno en la vida de una tribu indígena que tiene su aldea en un recóndito lugar de la selva brasileña. Un grupo de malvadas serpientes, sirviéndose de los poderes de su brujo, ha robado la noche y la ha encerrado en un lago, del que no puede salir.

Los pobres aldeanos llevan ya mucho tiempo sin dormir y la situación no puede ser más extrema.

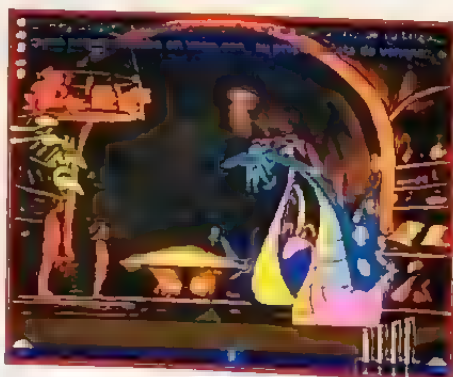
Kiyeko, el hijo del jefe de la tribu, ha decidido que para hacerse un hombre adulto, tendrá que derrotar a las serpientes y devolver la noche a todos sus amigos.

TRADUCIDO AL CASTELLANO

Kiyeko and the Lost Night, va a ser completamente traducido al castellano, esto quiere decir que no sólo los textos van a estar en nuestro idioma, sino también las

voces de todos y cada uno de los personajes que aparecen a lo largo de la historia, que han sido dobladas por actores y profesionales del doblaje como Constantino Romero, por nombrar a uno de todos los excelentes miembros del grupo.

El sistema de juego va a ser completamente idéntico al de otros productos de este mismo tipo. Mientras escuchamos la historia, podremos ir viendo cada una de las bonitas pantallas de que está formada la aventura, para que, a continuación, y tras escuchar al narrador, podamos interactuar con todos los objetos que aparecen en el escenario, realizando cada uno de ellos una diferente acción, a cual más divertida o disparatada.



Las voces han sido dobladas al castellano

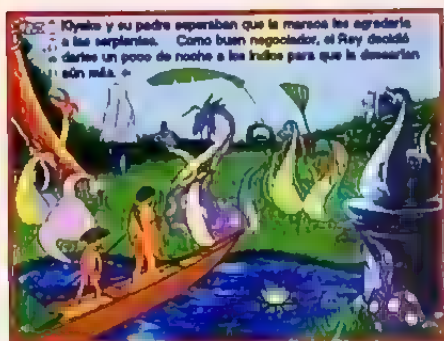




EN MUCHOS IDIOMAS

Este es el menú de opciones, previo al comienzo de la aventura.

Como podéis observar, en la parte izquierda de las pantallas, el juego ha sido traducido a todos los idiomas más hablados del planeta, estando incluido entre ellos el castellano.



Kiyeko and the Lost Night solamente va a poder ser instalado y ejecutado dentro del entorno Windows, y para ello, será necesario tener, al menos, la versión 3.0 o superior del mismo.

El manejo va a ser enormemente sencillo por dos claras y concisas razones. La primera, porque nos vamos a mover por Windows, y eso ya aumenta en casi un cincuenta por ciento la facilidad de movimiento y acción por la pantalla; y la segunda, porque estamos hablando de un programa interactivo, pero para niños y se supone que van a ser ellos los que lo manejen.

IGUAL QUE UNA PELICULA

Nada más empezar a disfrutar de lo que nos ofrece *Kiyeko and the Lost Night*,



descubrimos que en realidad, nos estamos moviendo por una pequeña película de dibujos animados, en la que los niños que juegan son los verdaderos guionistas de ese momento.

Tanto voces y efectos sonoros, como las diferentes bandas sonoras que ambientan la historia, han sido realizadas en formato CD-Audio, con lo que la calidad de sonido está fuera de toda duda, al igual que los gráficos, que a la vista de todos vosotros están.

Un gran acierto por parte de Ubi Soft, el de traer este genial producto a nuestras fronteras, sobre todo, por el hecho de que va a ser traducido, cosa que no siempre ocurre.

CARLOS F. MATEOS

KIYEKO AND THE LOST FOREST

TIPO: EDUCATIVO

COMPAÑIA: DIGITALES

DISTRIBUIDOR: UBI SOFT



86



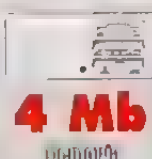
English



Castellano



Castellano



4 Mb



4 Mb



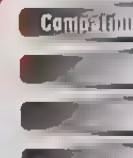
4 Mb



4 Mb



4 Mb



4 Mb





Colección Playtoons

LA EDUCACION ES DIVERTIDA

A pesar de que la gran mayoría de los programas educativos están pensados para los más pequeños de la casa, productos



como los de la colección Playtoons son aptos para todas las edades por el

despliegue audiovisual que conllevan.

Educar a los hijos es algo muy importante, pero por desgracia para todos aprender no suele ser muy divertido. Gracias a todos los últimos avances en tecnología multimedia se puede aprender y divertirse al mismo tiempo y la colección Playtoons es una buena muestra de ello.

DOS GRANDES PROGRAMAS

Los dos primeros títulos de la colección educativa Playtoons son Tío Archibald y El caso del falso colaborador. Estos productos se presentan en forma de cuentos multimedia interactivos en los que es posible cacharrear en cada escena de la historia. Por ejemplo, en cada una de ellas podemos ir pulsando con el ratón los diferentes objetos que aparecen y en-



Spirou

tonces veremos divertidas animaciones relacionadas con el cuento activo.

El primer cuento, *El caso del falso colaborador*, es una historia en la que el famoso personaje de los cómic Spirou es el principal protagonista. En el cuento, un amigo de Spirou, que es un gran cientifi-

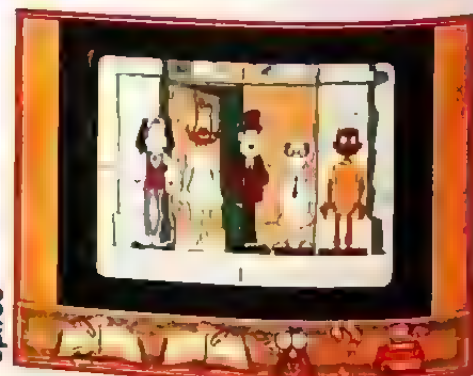


Tío Archibald

co, es espiado por un agente secreto para robarle sus investigaciones y nuestro héroe tendrá que dismantelar sus planes. Este cuento se caracteriza por sus excelentes videos y películas de dibujos animados. Las secuencias estáticas disponen de unas excelentes animaciones a



Spirou





pantalla completa que nos hacen pensar que estamos delante del mejor cine.

El segundo cuento, *Tío Archibald*, nos transporta frente a los experimentos de un científico muy divertido y loco. Este científico, que es el tío de nuestros protagonistas, ha inventado una pócima con la cual es posible sacar a los monstruos de los cuentos y, por desgracia, sus sobrinos no van a poder evitar caer en la tentación de probar esa fórmula.

En los dos cuentos hay un programa adicional de regalo con el que es posible crear nuestras propias historietas animadas. Según el cuento que ejecutemos tendremos unos personajes u otros, por lo que la originalidad está asegurada.

EL LADO EDUCATIVO

Además de divertirse, gracias a la colección Playtoons, los niños pueden aprender a leer ya que en cada escena aparecerá un bocadillo de texto con lo que los personajes dicen. Por si es necesario leer de nuevo el texto es posible pulsar en un icono que siempre está accesible. También es posible pulsar sobre fragmentos

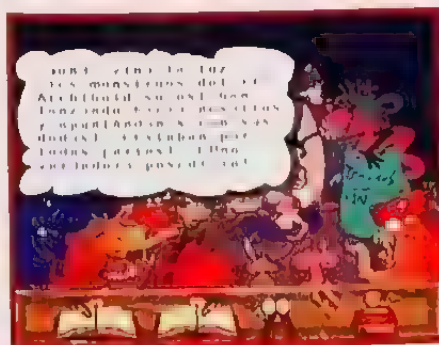
de frases y escuchar sólo ese trozo de texto.

A un juego multimedia educativo de estas características sólo le falta estar en castellano para rozar las máximas puntuaciones y por supuesto no sólo se han traducido los textos, también se han doblado las voces de los personajes con un equipo profesional de dobladores lo que da a esta colección una altísima puntuación en el apartado sonoro.

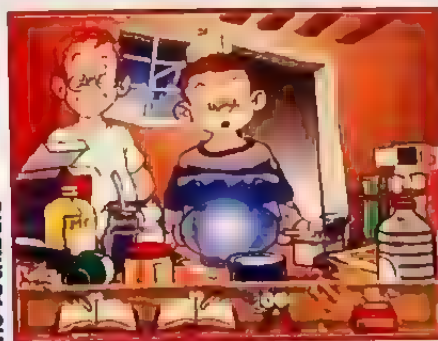
Técnicamente el juego es muy rápido. A pesar de que se ejecuta bajo Windows, que generalmente ralentiza mucho la ejecución de los programas, *Playtoons* utiliza una extensión llamada Wing32 que ya viene siendo habitual en los productos de esta compañía y que dota a los programas de Windows de una excelente prestaciones gráficas.

En resumen, la colección *Playtoons* es una buena muestra de lo que los productos educativos están avanzado en los últimos años y en especial desde la implantación del soporte CD-ROM.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO



Tío Archibald



COLECCION PLAYTOONS

TIPO EDUCATIVO

COMPAÑIA COKTEL VISION

DISTRIBUIDOR COK. EDUCATIVE



97



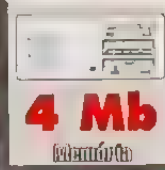
Castillo



Casa



Teclado



4 Mb

Memoria



300

Modem



Tarjeta gráfica



6 Mb

Disco duro



Tarjeta de sonido



Sound Blaster

JUGABILIDAD
GRAFICOS
SONIDO
ORIGINALIDAD
DIVERSION



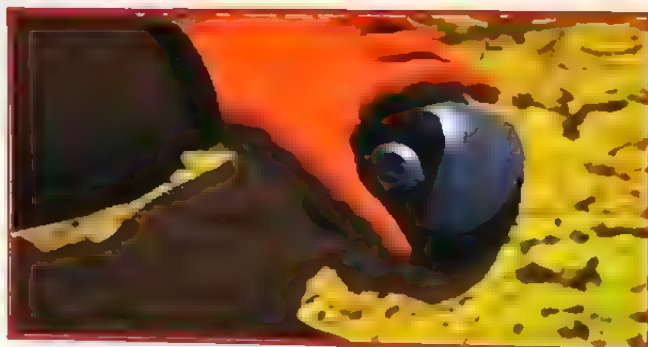


Flashback

REMODELACION

TOTAL

Mi nombre es Conrad B. Hart y he sido reconocido a mis veinticuatro años como uno de los científicos en robótica experimental más expertos del Sistema Solar, pero a pesar de todo esto, y debido a mi último experimento, me vi envuelto en la más peligrosa aventura de mi vida.



La gran diferencia de esta versión en CD-ROM frente a la de disquetes es la aparición de unas excelentes renderizadas que aparecerán tanto en la presentación como cuando cojas o utilices objetos.

Año 2142, la ciudad de Nuevo Washington, construida en el interior de Titán, uno de los muchos asteroides de Saturno.

Hace sólo algunos días que mi peligrosa odisea empezó. Todo fue tras probar por primera vez mi último experimento, unas gafas que revelaban la densidad molecular de los seres vivos. Todo iba perfecto, hasta que descubrí a un grupo

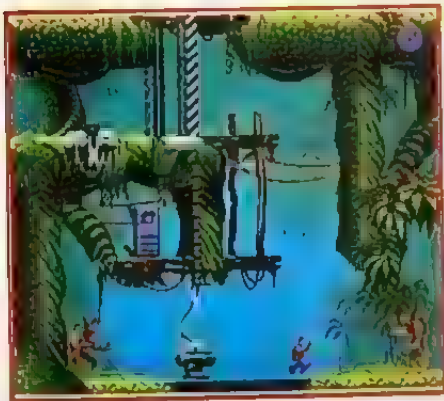
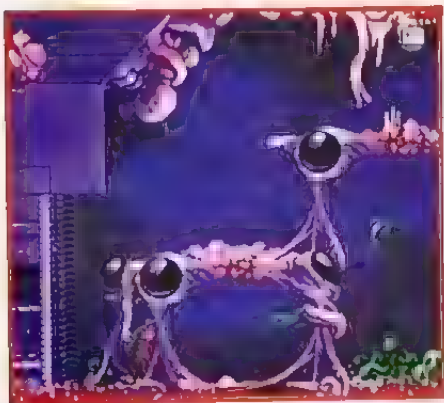
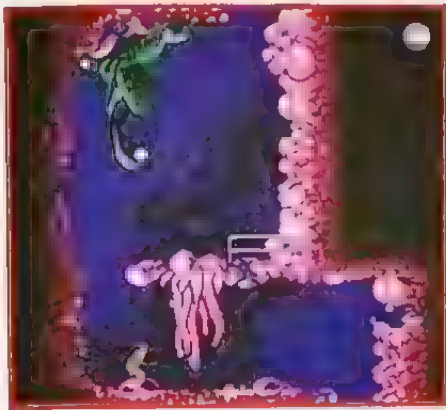
de extraños transeúntes, que tenían una densidad muy superior a la normal. Todavía no sé cómo, pero descubrieron mi hallazgo y lograron darme caza, bo-

rrándome completamente la memoria. Por fortuna, me enseñaron de pequeño a ser previsor y grabé en un holocubo toda la información necesaria para un caso como éste.

Logré escapar de ellos, cayendo abatido sobre la selva artificial de Titán, donde comenzaría mi larga huida.

Primero debería volver a Nuevo Washington para recoger todas mis perte-





nencias, y desde allí, viajar hasta la Tierra, donde el gobierno de las Naciones Interplanetarias Unidas tomarían las medidas apropiadas.

UN BUEN LAVADO DE CARA

Este es el argumento de uno de los juegos de Delphine (*Another World, Cruise for a Corpse*), que más éxito de ventas ha tenido de todos los tiempos. Podríamos decir que *Flashback CD* no es más que una versión mucho más mejorada del juego original, entre cuyas novedades más sobresalientes destacan las imágenes renderizadas, de las que la versión de disquetes carecía. Podrás disfrutar de estas esce-

EL COMIENZO DE LOS PROBLEMAS



Estas gatas son la causa de que te hayas convertido en el loco de búsqueda y captura de toda una raza de alienígenas salvajes, que tienen la macabra intención de dominar el planeta Tierra, al igual que Nuevo Washington, en Titán, para conseguir el alimento del que carecen en su planeta.



nas cada vez que recojas un objeto, realices una acción arriesgada o importante en el desarrollo de la aventura, compres algo con tus escasos créditos y, en definitiva, todos aquellos momentos que se pueden sobresaltar en el transcurso del juego.

La música en formato CD-Audio es otra de las innovaciones que *Flashback CD* incluye, con el aumento de tensión e introducción en la aventura será mucho mayor.

Por lo demás, el juego es el mismo y tanto los gráficos de los personajes como los movimientos y acciones son exactamente los mismos.

CARLOS F. MATEOS

FLASHBACK

TIPO: ARCADE-PLATAFORMAS
COMPAÑIA: U.S. GOLD
DISTRIBUIDOR: DRO SOFT



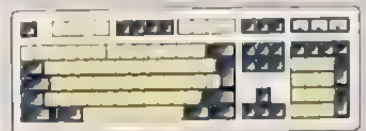
83



Amiga



Amiga



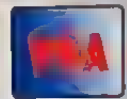
Amiga



640 Mb



Amiga



Amiga



Amiga



Amiga



Amiga

JUGABILIDAD

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

GRAFICOS

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

SONIDO

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

ORIGINALIDAD

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

DIVERSION

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



MTV'S Club Dead

AVENTURA CYBERPUNK



En un lujoso hotel para cybermillonarios, una oleada de terribles asesinatos aterroriza a estos nuevos ricos. Sólo Sam Frost, el cyberfontanero, podrá descubrir los misterios del hotel Alexandria en esta aventura cyberpunk.

El protagonista de esta historia es Sam Frost, un cyberfontanero, ex-convicto y adicto a la realidad virtual.

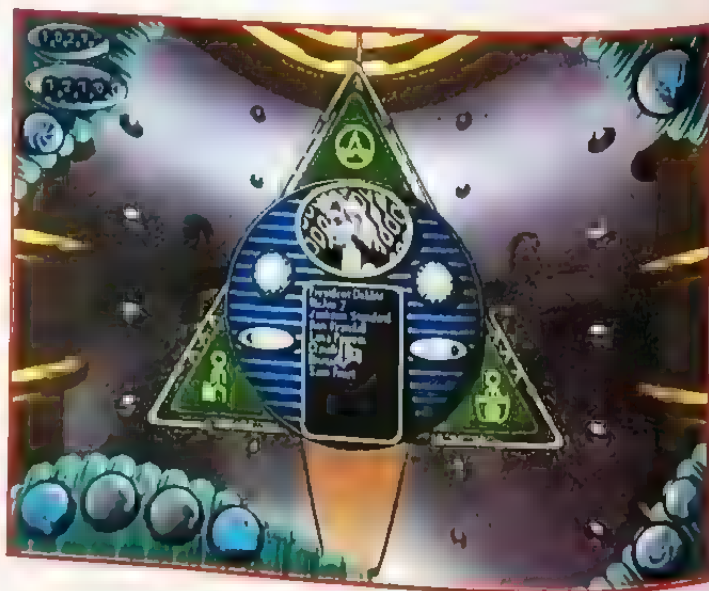
Cuando le ofrecieron trabajo en el Alexandria, uno de sus mayores sueños se hizo realidad, ya que este complejo hotelero está pensado para cybermillonarios, que pueden disfrutar de sus instalaciones virtuales, llegando desde todos los puntos del país para disfrutar de esta experiencia sintética. Metacorp, dueña del complejo, te contrató inicialmente como cyberfontanero, pero los terribles acontecimientos acaecidos en los últimos días te convertirán en un inexperto de-

etective que debe interactuar con los personajes del hotel para descubrir la verdad del asunto.

Club Dead es una serie de la conocida emisora de televisión vía satélite MTV y, como tal, recoge el aspecto audiovisual de la cadena en el apartado gráfico. Las pantallas SVGA de los menús y escenarios son impresionantes y están realizadas exquisitamente, pero los videos del producto pierden gran parte de su encanto, debido al sistema utilizado por los programadores de Viacom New Media (conocidos gracias al excelente *Dracula Unleashed* y la saga *Sherlock Holmes*), que muestra en pantalla los videos

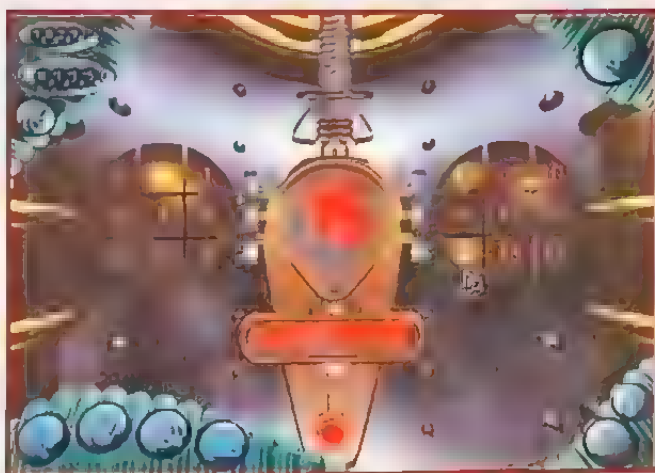


en un extraño formato, que precisa alejarnos de la pantalla si queremos percibirlos de manera agradable. Donde sin duda alguna destaca el programa es en el sonido. Las melodías y efectos sonoros son excepcionales y gustarán especial-



mente a los seguidores de esta emisora, al igual que las voces digitalizadas de los protagonistas.

Aunque su desarrollo es demasiado lineal (la historia es fácil de seguir debido a que hay que estar en cada lugar a una hora determinada para avanzar en su dinámica de juego), la extraña historia atrae adecuada-



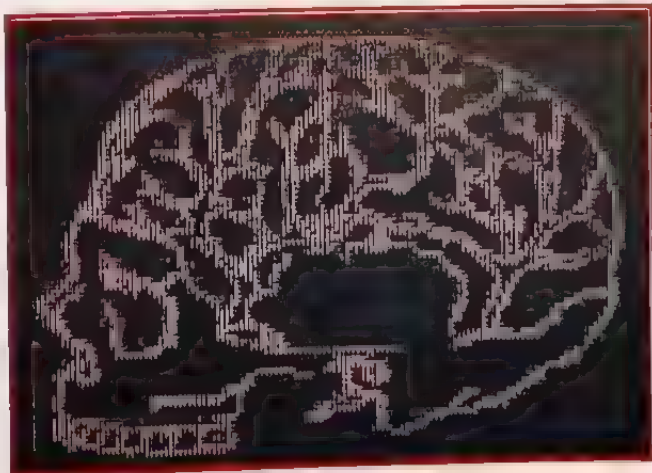
mente al usuario, que sólo echará de menos una más adecuada resolución de los videos. En los últimos tiempos se han puesto de moda las aventuras de temas cyberpunk, así que, si te gustan esta clase de aventuras de extraño cuño, ésta seguro que te sorprenderá, aunque pertenece a un género no muy seguido todavía por la mayoría de usuarios.

ANTONIO GREPPI



CONTESTADOR AUTOMÁTICO

Cada cierto tiempo, recibiremos uno o varios mensajes en el contestador de bolsillo Metacorp que llevamos con nosotros. Hay que estar muy atento a las misivas, ya que muchas nos darán importantes pistas que nos ayudarán en la aventura.



CLUB DEAD

TIPO: **AVENTURA**

COMPAÑIA: **VIACOM NEW MEDIA**

DISTRIBUIDOR: **CIC INTERACTIVO**



81



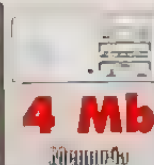
Joystick



Mouse



Teclado



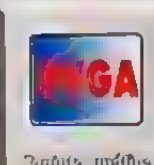
4 Mb

Memoria

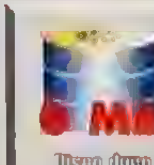


486

Procesador



Resolución gráfica



Disco duro



Reproducción de sonido

✓ Sound Blaster

✓ Pro Audio

✓ Audio 500

	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
JUGABILIDAD	<div></div>									
GRAFICOS	<div></div>									
SONIDO	<div></div>									
ORIGINALIDAD	<div></div>									
DIVERSION	<div></div>									



Links 386 CD

ELIGE EL CLUB QUE PREFIERAS

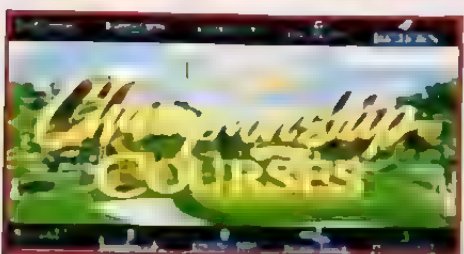
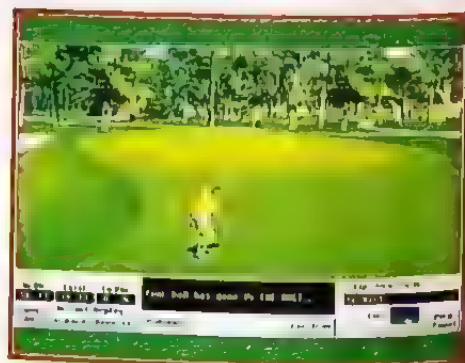


Los aficionados al deporte de moda, sobre todo entre todos los aristócratas, están de suerte, pues el mejor de los simuladores de golf, el *Links 386*, aparece mejorado como nunca y en formato de CD-ROM.

La verdad es que a primera vista, *Links 386 CD*, da un poco de miedo, pues su elevado número de opciones, que comienzan a aparecer desde el menú de instalación, amedrentan a cualquiera que acceda a este simulador deportivo por primera vez y, sin embargo, es todo lo contrario, pues, tras dos o

tres partidos, sólo contra la máquina o bien con algún compañero tuyo, el manejo se hace tan fluido y mecánico, que solamente llegamos a preocuparnos por realizar la mejor jugada y no por las cuestiones técnicas del juego.

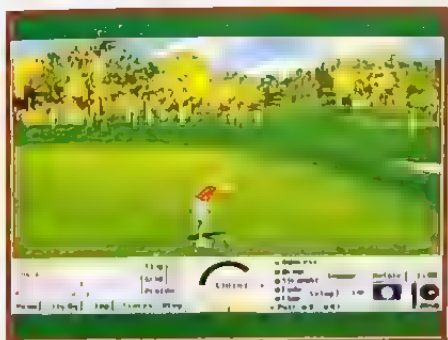
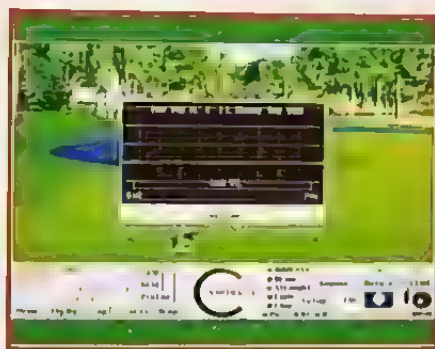
Muchas son las mejoras que incluye *Links 386 CD* y muy poco el espacio



A VISTA DE PAJARO

Antes de empezar el juego, es conveniente que le echemos un vistazo al vídeo, que nos mostrará las excelencias y características del terreno en cuestión.





para nombrarlas, pero vamos una por una.

NOVEDADES A GOLPE DE SWING

La primera, y más sorprendente de todas, es la posibilidad de añadir los campos del Links 386 a esta versión mejorada, y así tener más y más horas de juego, que de lo contrario se harían más cortas, pues en este formato solamente disponemos de dos campos diferentes.

La segunda es que se ha incluido un video digitalizado y en movimiento del hoyo que en ese momento vamos a disputar, con una serie de explicaciones con una perfecta voz digitalizada, que nos irán avisando de los desniveles, la distancia y, en definitiva, de todas las características de ese terreno.

En todo momento vamos a poder

acceder a una vista superior de la zona, que nos informará de la posición en la que estamos y la del green, para así poder hacernos una idea más aproximada del tipo de golpe o de club que debemos elegir.

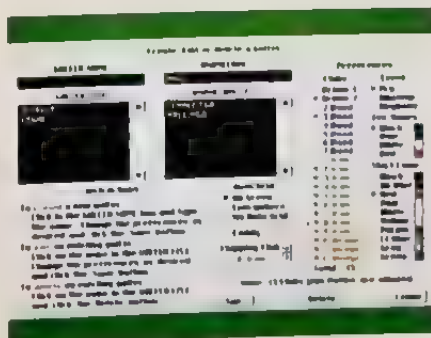
El menú de opciones también ha sido remodelado para una mayor facilidad de acción, aunque sin perder el estilo inicial para que, así, ninguno de los veteranos del Links 386 tengan que volver a amoldarse a un nuevo tipo de manejo.

Links 386 CD ofrece un nuevo punto de vista para todos aquellos que tengan ya mucha práctica en esto del green, y para los que aún no se han atrevido con ninguno de estos programas, ésta es su oportunidad, pues no encontrarán nada tan sencillo, y que a la vez sea tan completo.

CARLOS F. MATEOS

UN JUGADOR A TU ELECCION

Este es el menú de edición y creación de un antiguo o nuevo jugador. Como podéis ver, las opciones son realmente numerosas, además de curiosas. Podemos elegir, desde el sexo de nuestro participante, hasta su color de camiseta, pasando por el número de clubs de que dispone.



LINKS 386 CD

TIPO: DEPORTIVO

COMPAÑIA: U.S. GOLD

DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.



DISK

CD

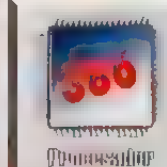


TECLAS



4 Mb

MEMORIA



300

DISQUETES



VGA

GRAFICOS

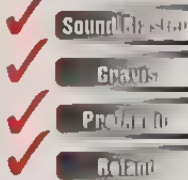


3 Mb

DISQUETES



SONIDO



Sound Blaster

GRAPHICS

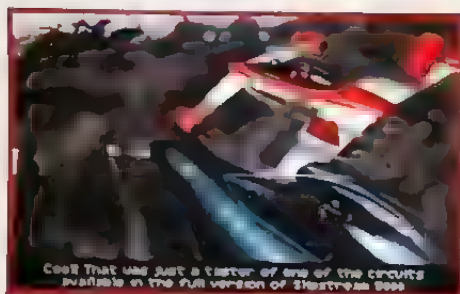
PROTECTOR

RAM





Slipstream 5000



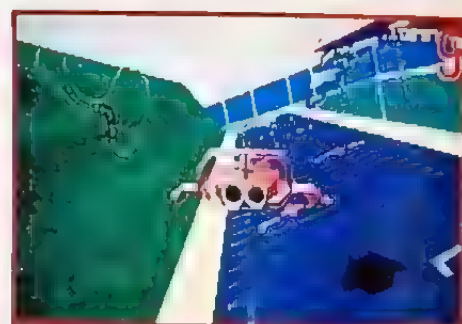
En un futuro lejano. Los deportes han evolucionado de tal manera que ahora nadie que no esté preparado hasta el límite puede participar en ninguno de ellos por temor a lastimarse y, en el peor de los casos, a perder la vida. *Slipstream 5000* es la nueva competición automovilística que se ha puesto de moda.

Los organizadores han decidido que los mejores lugares para disputar las carreras son, sin duda, las reservas naturales, protegidas en el mundo entero, dado su terreno desigual, sus extraños recovecos y sus numerosos atajos. Entre ellos están el Cañón del Colorado, la Cordillera del Himalaya y la selva brasileña, por nombrar algunos.

Los vehículos no van a ser los típicos coches, pues eso ya está muy anticuado, sino aeronaves de altas prestaciones que permitirán a los conductores alcanzar velocidades de hasta 500 km/h, cosa hasta ahora inaudita, y todo eso, si no se han estrellado antes.

Las carreras van a disputarse a dos

¡ACTIVA EL NITRO!



únicas vueltas, en las que cinco corredores se disputarán el primer puesto. No hay reglas, pudiendo utilizarse toda clase de estratagemas y argucias para cortarle el camino a uno de los competidores, hacer que pare bruscamente, provocar que choque contra los laterales del circuito e, incluso, dispararles con los láseres y misiles reglamentarios con los que se equiparán cada uno de los vehículos.

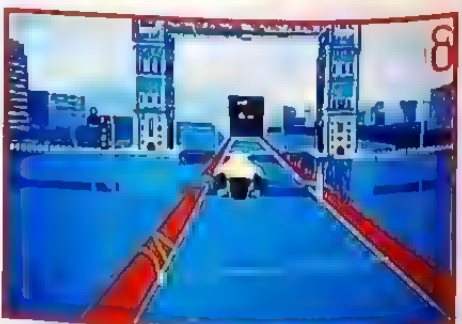
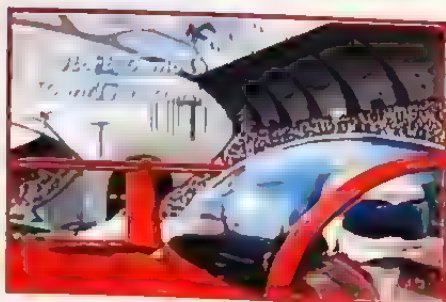
Solamente existen dos objetivos en *Slipstream 5000*, el primero, intentar lle-

gar a la meta en alguno de los puestos honoríficos, y el segundo, procurar salir con vida e ileso, y esto es casi siempre mucho más difícil que lo primero.

ACCION TREPIDANTE

Slipstream 5000 ha sido creado con la idea de que la sensación de velocidad sea lo más perfecto que se haya hecho hasta el momento.

Para ello no sólo han procurado que los escenarios sean lo más realistas posible, sino que, además, el elevado núme-



LAS DIFERENTES VISTAS

A lo largo de cada circuito se han colocado cientos de cámaras que ofrecen todo tipo de detalles sobre la carrera. Elige la que prefieras, o la que mejor se amolde a tu estilo de conducir, y prepárate para la carrera más apasionante de toda tu vida.



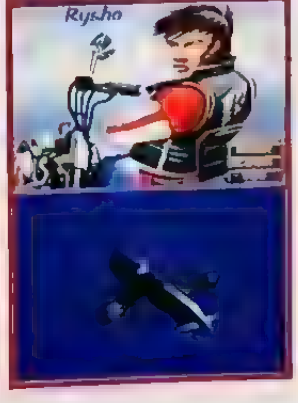
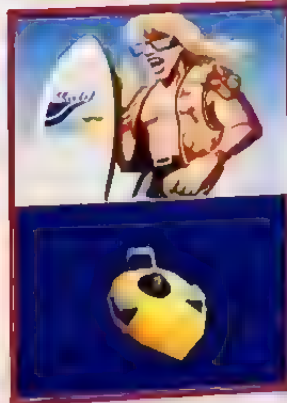
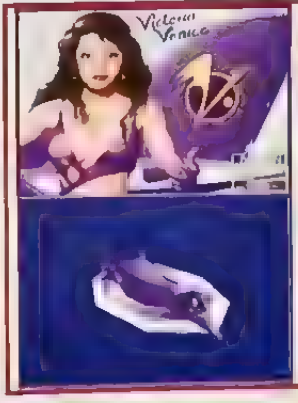
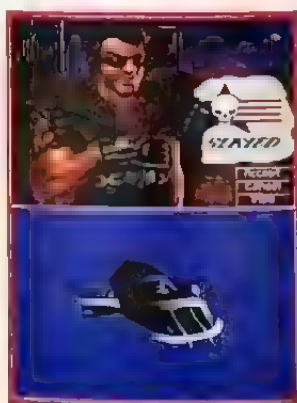
ro de cámaras y la rapidez de proceso gráfico que han conseguido, hacen que más de una vez nos sintamos forzados a pulsar el botón de pausa para descansar un poco la vista, y así poder continuar tras unos minutos de reposo.

Diez son los corredores entre los que vas a poder elegir para ponerte con ellos a los mandos de su aeronave. Cada uno de estos ingenios de la tecnología tiene sus propias características que le hacen diferente respecto de los de-

más. La velocidad, aceleración, resistencia y potencia de disparo serán los puntos a tener en cuenta para elegir una aeronave u otra, dependiendo del tipo de carrera que queramos realizar.

Acción trepidante, y registros en el velocímetro de susto, es solamente un poco de todo lo que puede ofrecerte este genial Slipstream 5000, toda una joya del acelerador informático.

CARLOS F. MATEOS



SLIPSTREAM 5000

TIPO: **ARCADE-DEPORTIVO**

COMPAÑIA: **GREMLIN**

DISTRIBUIDOR: **ERBE**



85



Joystick ✓



Botón



Teclado ✓

8 Mb
Memoria

400
Procesador

VGA
Tarjeta gráfica

1.8 Mb
Disco duro



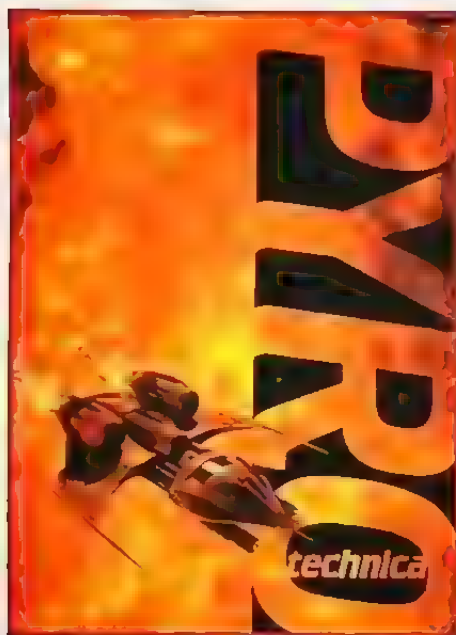
Altavoces de sonido

✓ Sound Blaster
✓ Pro Audio
✓ Spectra
✓ Roland

	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
JUGABILIDAD	<div></div>									
GRAFICOS	<div></div>									
SONIDO	<div></div>									
ORIGINALIDAD	<div></div>									
DIVERSION	<div></div>									

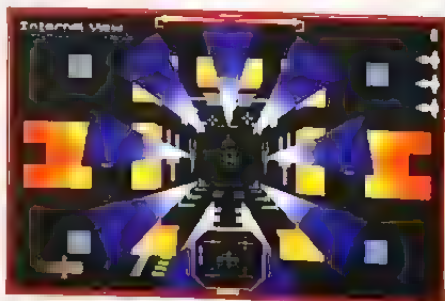
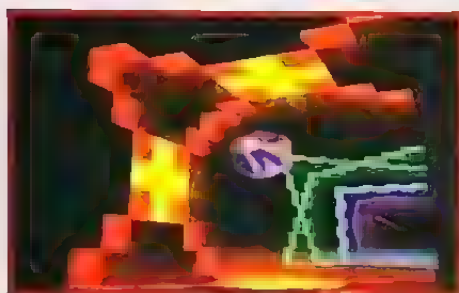


Pyrotechnica



JUEGO DE LUCES

Un nuevo juego de la afamada compañía programadora Psygnosis nos va a dar la oportunidad de vivir las experiencias de uno de los mejores pilotos del siglo XXII, que se introduce, por un puñado de créditos, en un peligroso viaje a través de una red de computadoras.



guido salir con vida, y cada vez son menos las personas que se presentan dado el peligro del trabajo, has pensado que cinco millones de créditos por un trabajo rápido no está mal y estás dispuesto a intentarlo.

Los pasos preliminares al comienzo de la misión se basan en puros tecnicismos que ya te enseñaron en la escuela. Dos instructores de vuelo virtual os muestran el manejo del vehículo diseñado para viajar por allí dentro.

Un traje especial, y una opípara comida es todo lo que os ofrecen a continuación, para que os encontréis totalmente listos.

Te ofrecen como primero para ser enviado al interior del sistema informático y eres colocado en el centro de una plataforma. Lo siguiente que llegas a ver son los mandos de tu nave y un pasillo largo y oscuro en el que solamente se distinguen una serie de focos y unos ca-

A mediados del año 2112, las corporaciones que dominan la mayor parte de las galaxias han descubierto que la mejor manera de dominar sobre las otras potencias enemigas es encontrando las cápsulas de información acerca de civilizaciones pasadas, que tanto tiempo llevan guardadas en el corazón de unas fortalezas informáticas hasta las que hay que llegar para conseguir dicho cúmulo de datos.

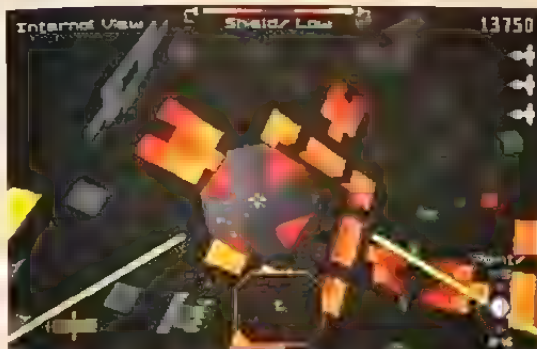
Cada una de ellas, y en particular la Te-

rran Hardlight Corporation, contrata cada año a cientos de Netrunners con un sueldo de millones de créditos, para introducirse en la red de cada una de las fortalezas informáticas, y cada año, esos cientos de contratados a sueldo mueren bajo las defensas dispuestas en los lugares más estratégicos de la construcción, que los reducen a miles de bytes.

Hoy es el decimoquinto reemplazo de personal y tú te encuentras entre ellos. A pesar de que sabes que nadie ha conse-



LOS ENEMIGOS DE LA RED



Esta es la apariencia de algunos de los adversarios y defensas que nos encontraremos en medio del sistema informático. No les dejes ni siquiera que te disparen o serás carne de cañón, ya que los escudos de tu nave aguantan muy pocos impactos.

ñones instalados en cada uno de ellos que comienzan a apuntarte. La acción va a comenzar.

BRILLOS MULTICOLORES

Las primeras partidas a Pyrotecnica resultan realmente chocantes, pues, a diferencia de otros juegos de este estilo, para realizar los gráficos de escenario y de los enemigos, no se han utilizado dibujos, ni fantásticas digitalizaciones, sino un juego de texturas de colores de diferentes formas, y en variadas posiciones, que nos dan la sensación de profundidad y la de estar dentro de una red informática. Los únicos sprites con forma y dibujo van a ser tu nave y las naves enemigas de las otras corporaciones, siendo a veces

prácticamente imposible distinguir enemigos de paredes y solamente los descubres cuando has recibido el primer disparo de su parte.

Por supuesto, la simpleza de los gráficos y sprites ha dado pie a un movimiento de pantalla seguido, sin saltos y muy, muy suave.

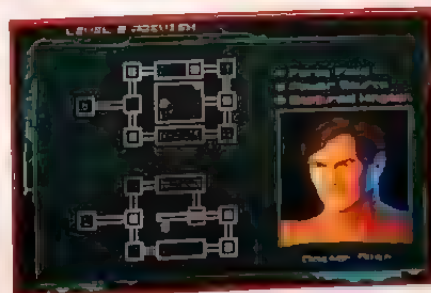
El sonido cumple perfectamente su cometido, al igual que la banda sonora que acompaña en todo momento la acción, añadiéndole un poco más de ritmo.

Pyrotecnica es un producto que sólo alcanza de media un bien, sorprendiéndonos mucho, si lo comparamos a la

calidad a la que nos tenía acostumbrados Psygnosis.

CARLOS F. MATEOS

Los movimientos son perfectos



PYROTECNICA

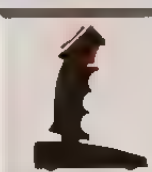
TIPO: ARCADE

COMPAÑIA: PSYGNOSIS

DISTRIBUIDOR: DRO SOFT



82



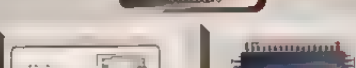
Personaje



Personaje



Personaje



Personaje

4 Mb

Personaje

Personaje

Personaje

Personaje

Personaje

Personaje

Personaje

Personaje

Personaje

Personaje

Personaje

PC Rally

LA VELOCIDAD HECHA SPRITE

Un nuevo simulador deportivo de rallies se pone a nuestro alcance, de la mano de Tower, para que disfrutemos mientras alcanzamos velocidades de vértigo, por un peligroso y salvaje terreno desértico, montañoso o agreste.

Parece que se está poniendo de moda esto de los simuladores de rallies. Primero fue *Power Drive*, que salió para consolas, y en concreto para la Super Nintendo, y, posteriormente, en su versión para PC y compatibles. Después apareció *Rally Championship* que, siguiendo los mismos esquemas del anterior, nos proponía una vuelta al mundo, por todos los circuitos de rally más famosos del planeta, y ahora le toca el turno a *PC Rally*.

Entre sus muchas cualidades destaca el enorme tamaño de sus sprites, siendo sobre todo el más grande el de nuestro coche, que casi parece que se va a salir del monitor.

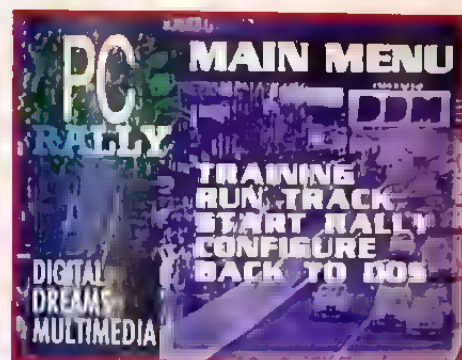
LOS DISTINTOS TERRENOS

Tres van a ser los rallies en los que vamos a tener que disputar con otros conductores el mejor tiempo. Mucho cuida-

do pues cada uno de los terrenos tiene sus características propias, como pueden ser los obstáculos, el número de curvas, si son más o menos cerradas, el suelo por el que pasamos, que puede ser más o menos resbaladizo en función del lugar donde se dispute la carrera.

Aprende a derrapar para ganar tiempo

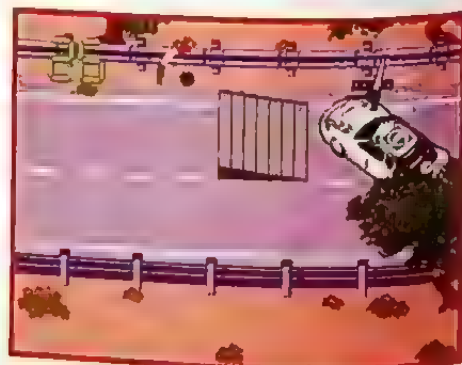
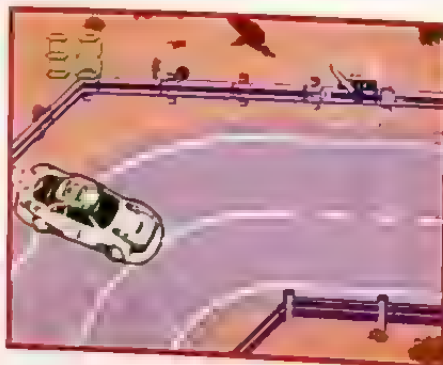
Entre nuestro repertorio vamos a tener dos coches diferentes, entre los que podremos elegir con cuál vamos a realizar el campeonato. Cada uno tiene sus propios puntos fuertes. Mientras el Lancia tie-



ne mucha más estabilidad y velocidad punta, el Toyota Celica disfruta de una mayor aceleración y maniobrabilidad. Sin duda, el Lancia es el más recomendable para los que empiezan con este juego, pero una vez que ya has entrado en faena, el Toyota Celica es la mejor opción.

A medida que vayamos consiguiendo dinero por nuestros éxitos, podremos ir mejorando nuestro coche, en frenos, motor y ruedas, que nos permitirán afrontar perfectamente los cada vez más duros e intrincados circuitos.

Para poder entrenarnos antes de la dura competición, existen dos circuitos de pruebas, uno para practicar con las curvas, y otro para aprender a evitar obstá-



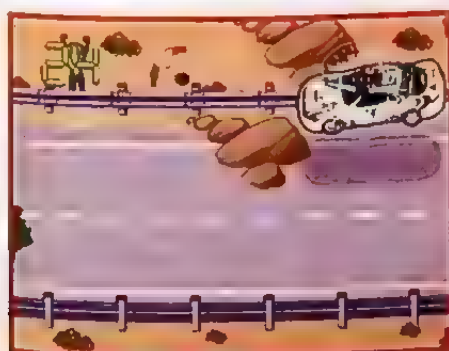
culos. Realizar esto, aunque no significa ningún incremento directo de nuestra cuenta corriente, si puede serlo a la larga, pues gracias a ellos aprenderemos a rea-

lizar maniobras y derrapes que nos harán llegar en menos tiempo a la meta, y en consecuencia, ganar más dinero.

LOS DOS MODELOS



Para disputar las peligrosas carreras de este PC Rally, puedes elegir entre un Toyota Celica o un Lancia. Cada uno tiene sus propias características, que lo hacen muy diferente del otro. Tú eliges: la velocidad del Toyota Celica o la estabilidad del Lancia.



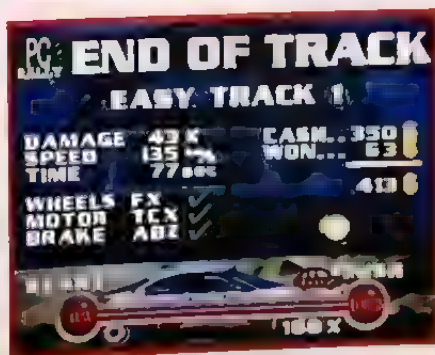
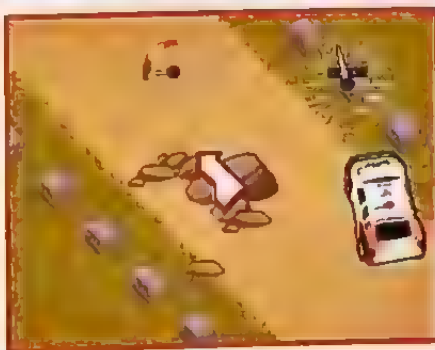
SIENTE LA VELOCIDAD

PC Rally va a destacar sobre todo por su facilísimo manejo, ya que, desde la primera partida, podrás acabarte, al menos, dos circuitos, pero esto no quiere decir que el juego sea sencillo ni mucho menos, ya que a medida que vamos avanzando la dificultad crece aritméticamente, siendo las últimas zonas solamente para los más expertos.

Los gráficos, como antes se ha comentado, son de gran tamaño, además de detallados. Los efectos de sonido han sido muy bien digitalizados, aunque a la larga se hacen un tanto repetitivos, pero la música cumple muy bien su cometido.

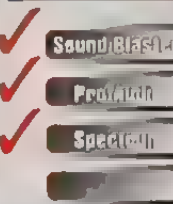
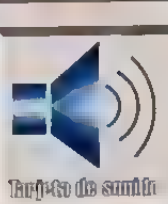
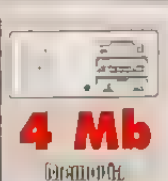
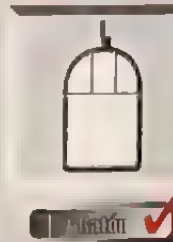
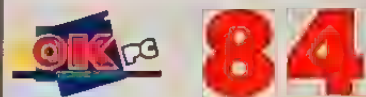
PC Rally ha sido producido y programado íntegramente en nuestro país, aunque con vistas al extranjero, de ahí que el idioma que se haya escogido para los menús sea el inglés. De hecho, el manual de instrucciones viene en un perfecto castellano. Los programadores de Tower tienen en mente realizar una versión en CD-ROM, aunque hasta entonces, debemos contentarnos con la de disquetes, que no es "moco de pavo", sino todo lo contrario.

CARLOS F. MATEOS



PC RALLY

TIPO: DEPORTIVO
DISTRIBUIDOR: TOWER



X-PLORA 1

- NOMBRE: X-PLORA 1
- COMPAÑIA: REAL WORLD
- DISTRIBUIDOR: ARCADIA

Al igual que lo pudieron hacer Mike Oldfield y David Bowie, juntando su música con la capacidad gráfica de los ordenadores, creando así unos geniales productos multimedia que agradaron a todos los fans de los cantantes y aficionados a la informática, Peter Gabriel nos abre su mundo secreto y con *X-plora 1* nos permite buscar entre sus esquinas algo que nos sorprenda de veras y que logre emocionarnos hasta el más pintado. *X-plora 1* por tanto, no puede ser clasificado como un arcade, una aventura, un simulador... podríamos decir que ni siquiera puede ser clasificado como un juego, sino toda una grata experiencia interactiva. *X-plora 1* es una secuencia de imágenes que sin ningún canon van apareciendo en pantalla, mostrándonos todos los amasijos que encierra la imaginación de Peter Gabriel, donde nosotros seleccionamos, pinchando en pantalla con el ratón, la próxima locura que saldrá del CD-ROM.

Podemos tratar a este producto como una invención multimedia totalmente diferente a lo que hemos visto hasta este momento, que nos ofrece un especial recorrido por todos los éxitos discográficos del susodicho cantante, en forma de videos, digitalizaciones y melodías varias.

El único requisito que se debe cumplir a la hora de ejecutarlo es tener Windows 3.x, como mínimo, una tarjeta de sonido compatible con este entorno gráfico de las más comunes (Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Roland, etc.) y una unidad lectora de CD-ROM de al menos doble velocidad, para disfrutar de los videos a una velocidad aparente. Un consejo: si tenéis la posibilidad de ver el programa en Windows con 16 millones de colores, hacedlo, pues el cambio es realmente asombroso, sobre todo en los videos musicales grabados en formato Quicktime. *X-Plora 1* es por tanto una nueva experiencia en formato CD-ROM para todos aquellos que estén cansados de la rutina.



MAGIC CARPET HIDDEN WORLDS



- NOMBRE: MAGIC CARPET HIDDEN WORLDS
- COMPAÑIA: BULLFROG
- DISTRIBUIDOR: DRO SOFT

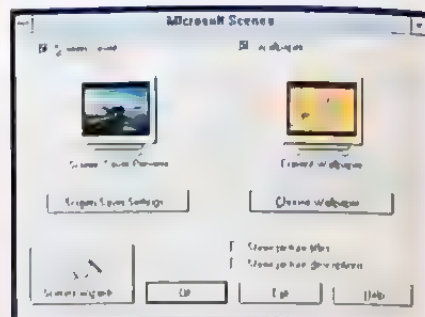
Hidden Worlds es un disco de datos en CD-ROM para el genial simulador de Bullfrog, *Magic Carpet*, que nos permite volar en alfombra mágica para recuperar el poder sobre las veinticinco islas que conformaban nuestra tierra. Justo cuando pensabas que lo más cómodo sería enrollar la alfombra tras restaurar el equilibrio mundial, descubres que tu misión no ha terminado, ya que *Hidden Worlds* te sitúa nuevamente al borde de la muerte de manos de los terribles hechiceros que han tomado el mundo helado. Como ya no somos simples aprendices de magos, debemos enfrentarnos a las veinticinco nuevas misiones con valor, y con la ayuda de un nuevo hechizo, el Meteorito dirigido. Además es posible contar con diez nuevos mundos diseñados para jugar bajo red local.

En esta ocasión el programa original ha sido notablemente mejorado, contando con enemigos mucho más inteligentes y difíciles de vencer, además de incluir unos preciosos escenarios nevados, y unos mapas mucho mejor creados. Respecto al sonido, éste no ha variado en absoluto.

Si te gustó el *Magic Carpet* original, esta ampliación te va a encantar, pero si el anterior producto te pareció difícil, te aseguro que las nuevas misiones lo son aún más.



MICROSOFT SCENES: FLIGHT COLLECTION



- NOMBRE: MICROSOFT SCENES: FLIGHT COLLECTION
- COMPAÑIA: MICROSOFT
- DISTRIBUIDOR: ERBE

De vez en cuando aparecen productos tan interesantes como este *Scenes*, que, aunque al principio parecen carentes de utilidad, con el tiempo la demuestran. La serie *Scenes* de Microsoft, y más concretamente este *Flight Collection*, consiste en una serie de imágenes basadas en distintos temas, que serán utilizadas como salvapantallas o imágenes de escritorio para Windows, permitiendo además añadir nuestras propias pantallas a la batería de imágenes con el programa que se encuentra incluido en los disquetes.

En *Flight Collection*, encontramos una preciosa serie de cuarenta pantallas, con el tema de fondo de la aviación moderna, más concretamente de los cazas de combate más modernos del mundo, en unas fotografías digitalizadas a pantalla completa de una calidad excepcional, donde encontramos despegues de portaaviones o aviones tan conocidos como el F-14 Tomcat, el Mig-25, el bombardero B-52 de Boeing, el Harrier de British Aerospace, o prototipos, como el X-31A.

En cuanto al programa que crea salvapantallas, en él encontramos utilidades muy importantes, como un creador de baterías de imágenes que permite incluir efectos como cortinillas y, si disponemos de un escáner, la posibilidad de guardar nuestras fotografías en formatos tan conocidos como TIFF, JPEG, PCX, GIF... e incluso Photo CD.



COMBAT CLASSICS



- NOMBRE: COMBAT CLASSICS
- COMPAÑIA: EMPIRE
- DISTRIBUIDOR: ARCADIA

Este nuevo pack, creado por los señores de Empire, llega a nuestras fronteras para deleite de todos aquellos a los que les gustan los juegos de estrategia y simulación bélica. Tres son los programas que incluye esta colección, famosos entre los famosos y convertidos en auténticas leyendas con el correr de los tiempos.

El primero de ellos, *Gunship 2000*, es un fantástico simulador aéreo, en el que controlas una patrulla de helicópteros y tienes que definir y completar una serie de objetivos estratégicos en todas partes del mundo, desde el Golfo Pérsico, hasta el Océano Pacífico. Puedes mejorar tus vehículos e, incluso, comprar nuevas unidades para reforzar tus líneas.

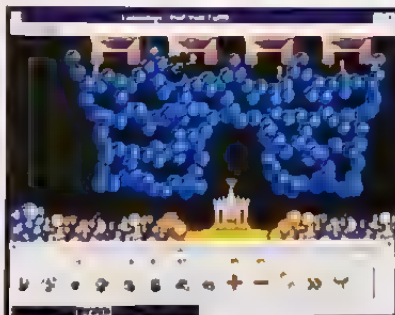
El segundo programa incluido es *Campaign*, un interesantísimo juego de estrategia en el que controlamos un grupo de tanques y tenemos que resolver una serie de misiones que nos serán indicadas por el alto almirantazgo. Cada vez que iniciemos una de las misiones, tendremos que señalar en el mapa todos los lugares a visitar y las estrategias a seguir para vencer a las tropas enemigas.

Y, por último, un juego que por sí sólo no ha salido en España, sino que es pionero en nuestras tierras junto a las otras dos leyendas. Este último ha sido totalmente inspirado en el juego *Battle Isle II*, pero con el escenario de la Primera Guerra Mundial, pudiendo jugar tanto con el Eje como con los Aliados.

Combat Classics es todo un plato fuerte para los amantes de los programas de estrategia y la simulación.



LEMMINGS FOR WINDOWS CD



- NOMBRE: LEMMINGS FOR WINDOWS CD
- COMPAÑIA: PSYGNOSIS
- DISTRIBUIDOR: DRO SOFT

El fenómeno *Lemmings* parece no tener fin. Cuando ya todos esperamos con impaciencia la llegada de la última locura de Psygnosis, *Lemmings 3D*, aparece *Lemmings for Windows*, o sea, una versión especialmente diseñada para el entorno creado por Microsoft. En este CD-ROM, los pequeños suicidas verdes además de realizar las acciones habituales en los niveles originales (cavar, explotar, ejercer de semáforos humanos...), podrán hacerlo en los de *Oh no! nore Lemmings!*, también incluidos en esta ocasión, ya que *Lemmings for Windows* combina los niveles del programa original con los de su secuela inmediata, ofreciendo días de diversión a todos aquellos que no conozcan todavía estas fases que todo jugador conocerá perfectamente.

Tanto en gráficos como en sonido, *Lemmings for Windows* variará considerablemente dependiendo de la configuración que tengamos para este entorno gráfico, encontrando dos tipos de resolución (alta o baja), además de tres diferentes vistas o zooms para cada uno de ellos. También cabe aclarar que el mapa y la barra de herramientas no permanecen en la zona inferior de la pantalla, ya que son completamente configurables por el usuario.

Si no conoces las andanzas de estos pequeños seres, *Lemmings for Windows* te encantará, pero ¿quién no las conoce...?



KLIK & PLAY



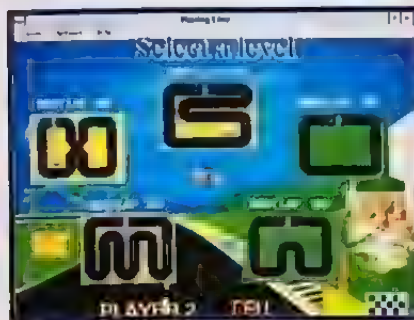
- JUEGO: KILK & PLAY
- COMPAÑIA: EUROPRESS SOFTWARE
- DISTRIBUIDOR: ARCADIA

Ahora puedes diseñarte tus propios juegos con esta nueva utilidad que permite crear programas lúdicos al gusto del usuario en muy pocos minutos. Trabaja en entorno Windows y permite producir juegos tan excitantes como aquellos que se venden en las tiendas.

El sistema de trabajo es muy sencillo. Primero se elige el escenario de juego y los personajes que van a intervenir en la acción. Después se le indica al programa cuál va a ser su desarrollo, qué sonidos incluirá... Y ya se puede jugar.

La versión CD-ROM incluye varios juegos predefinidos, todos ellos muy divertidos, y que además pueden ser modificados a nuestro gusto. En la biblioteca principal es posible encontrar más de mil quinientos gráficos y seiscientos sonidos para aplicar a nuestros diseños. También permite importar imágenes (PCX, LBM, GIF...) y animaciones (FLI, FLC), con lo que su desarrollo puede ser ampliado.

Si no sabes programación, pero te animas a hacer tus propios juegos sin mucho esfuerzo, no pierdas de vista este interesante programa.



Panzer General

TIPO ESTRATEGIA

COMPAÑÍA SSI

DISTRIBUIDOR DRO SOFT

GUIA TACTICA DEL BUEN GENERAL

Aunque la Segunda Guerra Mundial duró cinco años, ahora tú tienes la oportunidad de resolver este terrible conflicto que asoló Europa en los años cuarenta. Con esta guía para generales exigentes encontrarás nuevas formas de afrontar las duras batallas que te propone Panzer General.

Para poder entablar un buen combate contra el enemigo lo más importante es tener un buen número de unidades debidamente organizadas y equipadas.

EL EQUIPO

Las unidades en *Panzer General* se dividen en:

■ **INFANTERÍA:** la infantería es la encargada de formar el grueso de un ejército. Sólo la infantería es capaz de tomar las ciudades y posiciones fortificadas, aunque en este segundo caso conviene debilitar antes con la artillería las posiciones más difíciles. La infantería tiene un buen factor de movimiento ante la guerra de trincheras, pero deja mucho que desear en ataques relámpago (*blitzkrieg*), por lo que es recomendable equiparla con camiones o vehículos blindados a la menor oportunidad, acción que sólo puedes realizar cuando las unidades se encuentren en las ciudades.

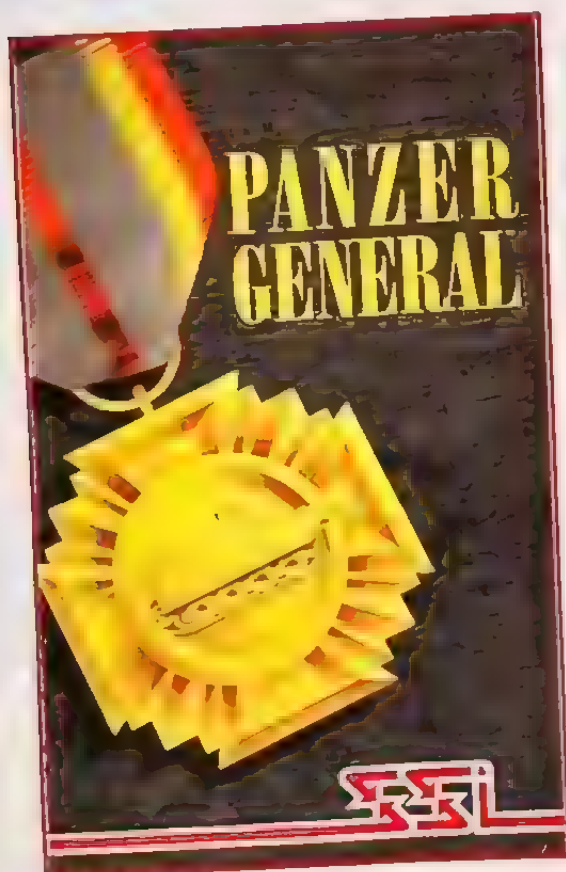
■ **TANQUES:** aunque los tanques son las unidades terrestres más fuertes y rápidas en campo abierto, no tienen nada que hacer en la toma de ciudades o ataques a posiciones fortificadas. Nun-

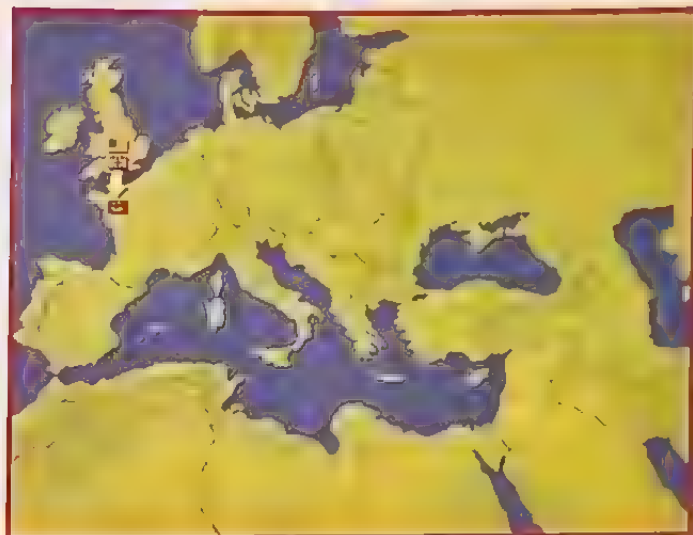
ca ataques a una unidad antitanque si no quieres ver diezmados tus tanques, salvo que se traten de simples cañones o unidades muy débiles. Es muy importante que los tanques adquieran experiencia si quieres poder vencer en los escenarios más difíciles.

■ **ANTITANQUES:** estas unidades deben estar siempre tras el frente principal y atacar directamente a los blindados enemigos. Los antitanques obtienen muy malos resultados contra cualquier unidad que no sea un tanque, salvo los modelos mecanizados de finales de la guerra que son capaces de derrotar a la mejor infantería.

■ **RECONOCIMIENTO:** aunque a primera vista puedan parecer unidades de poca utilidad, disponer de un par de unidades de reconocimiento es muy importante para la logística en el combate. Las unidades de reconocimiento tienen un amplio rango de visión que permite ver al enemigo antes de que él te vea y así es posible plantear emboscadas. Otra de las misiones de los vehículos de reconocimiento es la toma de ciudades por sorpresa, colándose tras las líneas enemigas, y la aniquilación de unidades que han quedado muy debilitadas tras anteriores combates.

■ **ARTILLERÍA:** la artillería es una de las unidades que define el éxito o fracaso de una campaña. Es muy importante disponer de artillería que sea capaz de disparar a tres exágonos de





distancia para atacar al enemigo sin correr riesgos. La artillería es fundamental si deseas poder tomar una ciudad, ya que juega un papel crucial a la hora de debilitar unidades. Es necesario que la artillería tenga muy buena movilidad por lo que no debes dudar en equiparla con buenos camiones a la menor oportunidad. Otra de las misiones que puede realizar la artillería es la de defensa: si se coloca una unidad de artillería tras otra unidad y esta otra unidad es atacada por el enemigo, el enemigo tendrá que superar primero el fuego artillero defensivo. Esta táctica es muy utilizada por el ordenador para defender las ciudades.

■ **AIR DEFENSE Y ANTI AIRCRAFT:** estas dos unidades son las encargadas de la defensa aérea. Las unidades Air

defense suelen utilizarse para defender las ciudades y aeropuertos de la aviación enemiga ya que tienen mucho alcance y fuerza antiaérea, pero por desgracia dejan mucho que desear en la movilidad y, aunque se equipen con camiones, debes perder un turno en la preparación de la unidad. Si en alguna ocasión tienes un avión

que está a punto de caer, puedes colocarlo sobre una unidad Air defense y en caso de que sea atacado, el atacante recibirá antes del combate los disparos de la unidad terrestre. En cuanto a las unidades Anti aircraft, disponen de una gran movilidad, pero tienen un alcance nulo, debiéndose colocar en el mismo exágono que la unidad aérea a la que desean atacar.

Es necesario que la artillería tenga muy buena movilidad

■ **AVIONES:** la aviación es otra de las mejores bazas del ejército alemán y es muy importante que adquiera experiencia. Siempre que puedas comprar un avión no lo dudes. La aviación puede ser de tres tipos: cazas, bombarderos (level bomber) y caza bombarderos (tactical). Los cazas tienen la principal misión de defender a los bombarderos y cazabombarderos de la aviación enemiga, pero en caso de





que no haya aviones enemigos a la vista puede ser utilizada para atacar a unidades de infantería que estén en zonas despejadas del terreno. Si colocas un caza al lado de otro avión puede servir como interceptor si el enemigo no lo tenía en su rango de visión. En cuanto a los cazabombarderos, se utilizan principalmente contra las unidades terrestres e incluso contra zonas fortificadas y ciudades si adquieren experiencia. Los bombarderos juegan un papel muy importante para cortar los refuerzos del enemigo ya que si bombardean las ciudades objetivo del escenario activo quitarán puntos de prestigio al enemigo.

■ **MARINA:** La guerra naval es importante, ya que el vencedor podrá utilizar los barcos para posteriormente cañonear a tierra. Los submarinos son

un arma muy importante ya que pueden hundir fácilmente en un par de ataques al mejor acorazado. Ten en cuenta que a los submarinos sólo los puede atacar un destructor. Es muy recomendable establecer formaciones en función del alcance de los barcos, ya que así los acorazados siempre

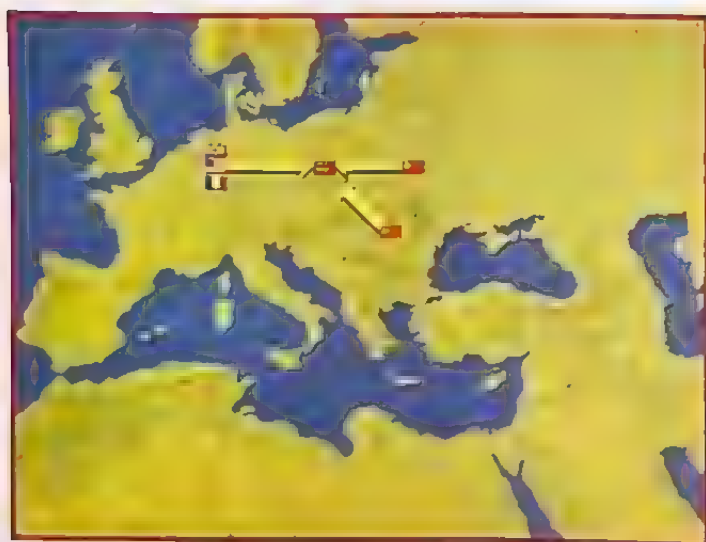
estarán a salvo y podrán servirte después para barrer las costas de enemigos.

PLANIFICAR EL ATAQUE

Para lograr la victoria en cada uno de los escenarios de *Panzer General* es recomendable que dividas tu ejército en grupos de ataque orientados a tomar las diferentes ciudades que tengas como objetivo tomar. Esta táctica te asegurará un rápido avance y dividirá las fuerzas del enemigo; además, en el caso de que un grupo de ataque tenga grandes imprevistos siempre puedes mandar refuerzos desde el grupo de ataque más cercano.

Tras cada turno, y en especial en el primero, mira cuántos puntos de prestigio tienes disponibles y no dudes en comprar el mejor material que te puedas permitir. Comprar muchas unida-

**Es recomendable
que dividas tu
ejército en
grupos de ataque**





des débiles no es de mucha utilidad si el enemigo te las apisona con sus mejores tanques. No dejes de lado nunca mejorar tus unidades a más de 10 puntos si es posible. Recuerda que por cada estrella de experiencia es posible aumentar en uno la fuerza de una unidad hasta un máximo de 15 puntos y las unidades de estos tamaños hacen un gran daño a todas las demás.

Cuando hayas jugado muchas partidas en modo campaña con *Panzer General* te darás cuenta de que hay batallas muy importantes que cambian el curso de la historia y hacen que los alemanes pasen de ir a la ofensiva a pasar a la defensiva. Si obtienes un mal resultado o una victoria por la mínima es recomendable que te plantees repetir la batalla, en especial si quieres jugar los escenarios

hipotéticos de la toma de Inglaterra, Moscú y EE.UU.

Cuando juegues en el modo campaña, intenta siempre y especialmente en los primeros escenarios conseguir la victoria total, sacando siempre varios días de ventaja sobre el objetivo previsto, que se indica al empezar el

escenario. En caso de que no lo consigas puede que, aunque tu orgullo sufra un ligero resquebrajamiento, tengas que bajar el nivel de dificultad o personalizar el nivel de juego bajando los puntos de prestigio del enemigo. Otra de las características que dificultan mucho el ataque es la necesidad de suministros y fuel, la cual puede ser desactivada, aunque la simulación pierde mucho realismo histórico y técnico.

Con todos estos consejos estamos seguros de que te será más fácil acabar con tu enemigo en este estupendo juego aunque no hay nada como la práctica y el clásico método de guardar y recuperar partidas que hasta los mejores estrategas se ven obligados a practicar de vez en cuando.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO

La necesidad de suministros y fuel puede ser desactivada



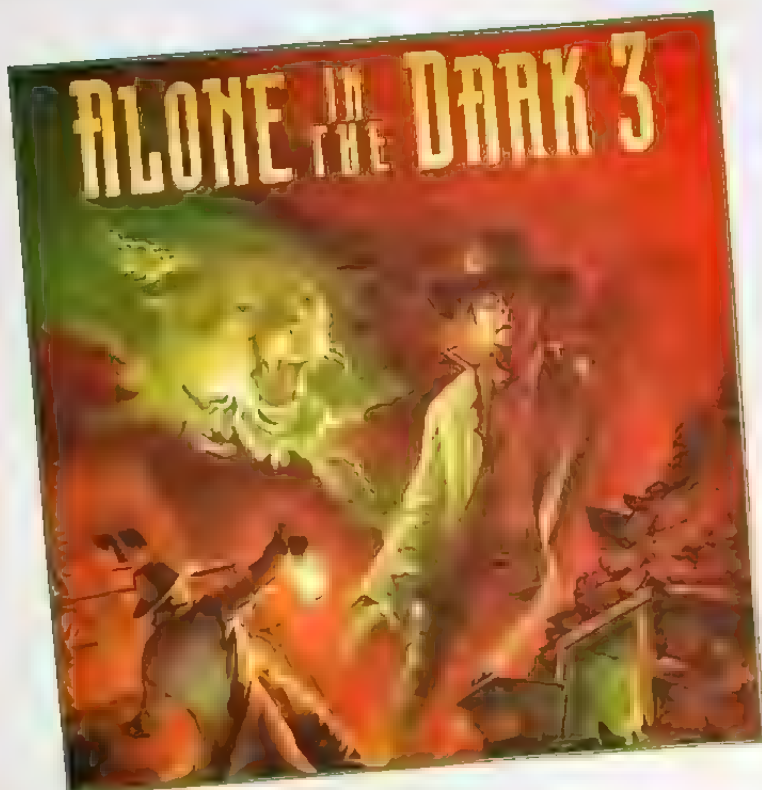
OK**PC****Tricks & Tracks**

- OK Tricks & Tracks: ALONE IN THE DARK 3
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: INFOGRAMES
- Distribuidor: ERBE

"En torno al
águila que reina
en el verde
mundo ningún
esclavo del mal
podrá
sobrevivir"

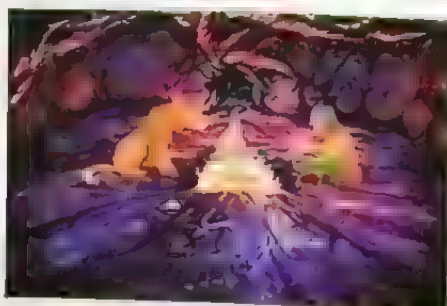
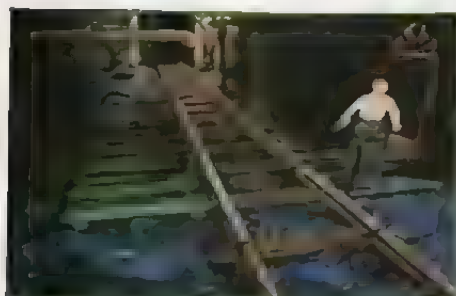
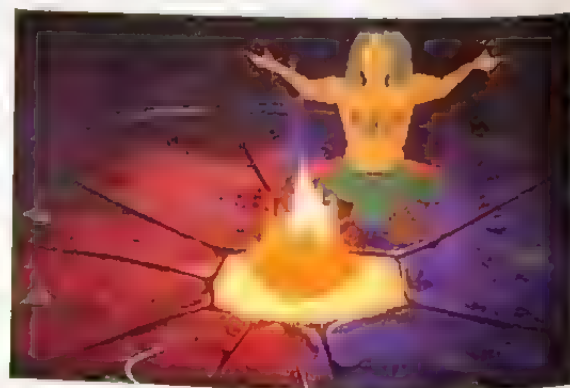
(Proverbio indio)

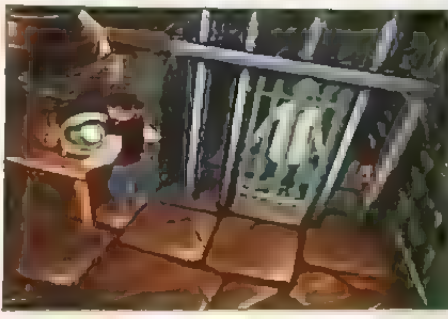
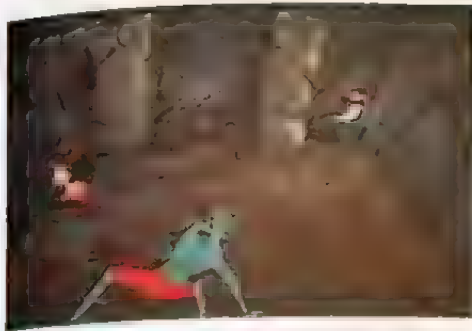
LA LEYENDA DEL AGUILA



Una vez más nos metemos de lleno en el pellejo de Carnby. Y siempre nos toca luchar contra seres del más allá o bestias provenientes del infierno. El escenario elegido en esta ocasión es un pueblo fantasma del Oeste llamado Slaughter Gulch. La misión consiste en averiguar qué ha pasado con las personas que estaban rodando una película, entre las que se encuentra su querido Emily.

Carnby llega al pueblo fantasma. El olor a putrefacto del aire le avisa de nuevos enfrentamientos con muertos.





Menos mal que ya está preparado para estos sustos.

Al cruzar el puente, una figura diabólica surgió en la calle, encendió una mecha y voló el puente. Carnby se libró de milagro, pero al continuar andando, vio cómo unos pistoleros fantasmas estaban preparados para acribillarle. Aunque disponía de armas, no quería malgastarlas y, receloso de salvaguardar sus puntos de vida (te aconsejo que juegues en el modo fácil), entró en el Salón.

MOVIDA EN EL SALON

Antes de entrar en el Salón, Carnby recogió un bidón de gasolina que se encontraba en el porche del mismo. Al entrar al edificio, vio una enorme habitación llena de polvo y telarañas donde antes existía la juerga y el más puro vicio.

Carnby observó un proyector alimentado por un generador, con un trozo de película en uno de los carretes. Llenó el depósito de gasolina y, de repente, el proyector empezó a funcionar. La imagen mostraba a uno de los actores rodando una de las escenas, cuando un espíritu aparece de repente y, tomando posesión del infortunado actor, hace caer a éste del caballo.

En ese momento se corta la película y



Carnby da la vuelta, ya que siente la presencia de algo que le huela el alma. No ve nada y sigue investigando.

Las escaleras estaban rotas y no podía subir al piso de arriba, pero eso no impedía que Carnby recogiera unas maracas, una caja de cerillas, un bidón de aceite y una llave que se encontraba en una mesa.

Pasó al interior de la barra del bar, cuando alguien desde arriba empezó a dispararle. Se refugió tras la osamenta de un búfalo y esperó a que acabara el ataque, recogiendo entonces una botella, alcohol de madera y un frasco de la estantería.

En adelante, Carnby, cada vez que encontraba un frasco, bebía de su interior, aunque tuviese muchos puntos de vida, ya que estos se iban acumulando.

Entonces empujó la osamenta del búfalo y apareció una trampilla en el suelo. El que le disparó antes se encontraba dentro.

Entonces Carnby utilizó su arma. Entre los restos, se podía encontrar una carta de póquer y una bala de oro. Carnby bajó por la trampilla y cogió una lámpara.

Carnby de nuevo se quedó sólo en la oscuridad.



PASEO A LA CÁRCEL

Llenó la lámpara de aceite y, utilizando las cerillas, se hizo la luz. Estaba en la bodega del Salón donde pudo coger un bastón de la pared. Al leer un mensaje oculto en un cartel, sospechó de la existencia de un pasadizo secreto a la cárcel.

Abrió el tonel de la izquierda y, usando las maracas para tranquilizar a las serpientes de cascabel, subió por las escaleras.

Allí, tras luchar varias veces contra un fantasma bastante pesadito y peligroso cogió una piedra de la litera y usó el bastón para recoger las llaves y abrir la puerta de la celda.

Dentro de la piedra se encontraba el amuleto indio, así que tuvo que lanzarla contra la pared para recuperarlo. En otra de las celdas, dio el aceite de madera a uno de los presos y, a cambio, recibió un frasco.

En la armería de la cárcel abrió el cerrojo con la llave que encontró en el Salón y se apoderó de un preciado Winchester, que en adelante sería su mejor amigo. En un rincón se podía recoger una estrella de sheriff y munición. En la pared, había carteles que indicaban la presencia de numerosos enemigos a los que pronto se enfrentaría Carnby.

Al pasar a la habitación principal de la cárcel, los pistoleros que estaban en la calle, se dieron cuenta de la presencia de Carnby e intentan tirar la puerta abajo. Nuestro amigo se acordó entonces de su primera aventura, y empujó el armario para bloquear la puerta. Apareció una escala que subía directamente al techo.

POR LAS ALTURAS

En la terraza, Carnby encontró un látigo. Tras doblar una esquina, encontró una soga de cuerda protegida por un rayo mortal, que tendría que esquivar. Más adelante, encontraría una placa de hierro, ideal como armadura, y una tira de cartuchos. Y todavía más adelante, un peligroso fantasma.

Tan peligroso era que sólo una bala de oro podía acabar con él. Carnby tenía una, la cargó en su Winchester y apuntó al centro. Cogió un saco lleno de escorpiones, una ametralladora gatling, un frasco y una mecha corta al lado de un tonel.

Volvió tras sus pasos y utilizó el Win-



chester para abrir la puerta de la caseta. Dentro reinaba la oscuridad y utilizó de nuevo la lámpara. Una escena dantesca le esperaba.

Se veía a sí mismo colgado, pero la realidad es que se estaba ahogando. Tuvo que utilizar la soga para liberarse.

A continuación, colocó en el borde del agujero, el saco de escorpiones para que éste se cerrase. Pasó al otro lado, donde recogió un saco con carne seca y un cartucho de dinamita. No había que olvidarse de empujar la palanca.

Al salir de la caseta, se vio rodeado de enemigos, que fueron rápidamente eliminados con su poderosa y destructiva gatling.

A renglón seguido preparó el cartucho con la mecha y lo colocó al lado del tonel, encendiéndolo con las cerillas, y salió corriendo.

Una nueva zona de la terraza estaba dispuesta a ser explorada.

Si se pisaba una baldosa con una flecha en su interior, se eliminaba la presencia de un tipo con malas pulgas. Tras recorrer tortuosos pasillos y utilizar el gatling para eliminar a otro fantasma, Carnby llegó a la presencia de una extraña máquina, que en realidad era un mecanismo para abrir una puerta atrancada. Como faltaba una rueda de engranaje, una estrella de sheriff podía servir. Utilizando el látigo con la máquina se podía accionar una palanca. La puerta estaba abierta.

REGRESO AL SALÓN

Cogió el frasco y los cartuchos. Carnby se preparó y echó a correr a través de la pasarela de madera. De esa forma, regresó al Salón, esta vez al piso de arriba, ya que por las escaleras era imposible. Lo primero era recoger un anillo, del cual desprendió el diamante. A continuación, encendió las cuatro lámparas del pasillo.

Una visión de un brujo indio daba fuerzas a Carnby en su lucha contra el



mal. Una puerta se abrió. Tras ella, un periódico que merecía la pena leerse y el espíritu de un antiguo pistolero. Si colocaba la carne seca en el reloj, el pistolero desaparecía y obtenía una ficha. También se encontraba en la habitación un perchero y un frasco.

Gracias a la pista del periódico, Carnby tuvo una idea. Cruzó literalmente el retrato para pasar a una habitación ricamente decorada. Buscó en la mesilla y recogió un cartucho de 30/30, una pera y una perla. Al empujar el espejo, éste daba la vuelta con una llave pegada a él. La recogió, al igual que una flecha al borde de la cama. Colocó la flecha en la estatua del ángel arquero, y por arte de magia, la puerta por la que pasamos se volvió a abrir.

EL ESTUDIO FOTOGRAFICO

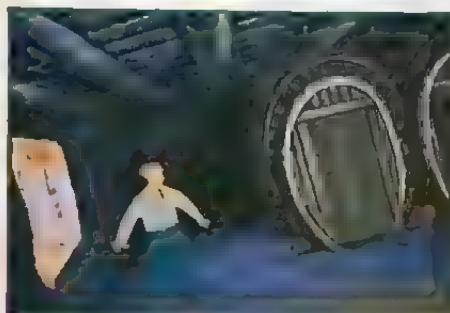
Regresó al pasillo, abriendo una de las puertas con la llave del espejo. Cogió el diario de Emily, un folleto con instrucciones y un frasco. Por cierto, al colocar el diamante en la figurilla del dragón, apareció una caja de cartuchos.

Carnby depositó el perchero en la terraza, concretamente en la madera podrida. Al salir de su habitación, el pistolero cayó al vacío. Empujando la persiana, se podía pasar al estudio fotográfico. Allí recogió una llave, un disparador y un flash.

Además, había muchas fotos que contemplar en la pared.

Regresó al pasillo central y se dispuso a abrir la única puerta que quedaba, pero antes unió la pera con el disparador y el flash. Dentro aguardaba un monstruo de lo más asqueroso que golpeaba muy fuerte con sus tentáculos. Así que, rápidamente, Carnby se situó encima de las sales de magnesios y disparó el flash. Del monstruo no quedó nada gracias al fogonazo.

Cogió un bidón de aceite y golpeó con el puño la diana que cubría la caja fuerte. En su interior había un frasco y un palo de guerra indio. A continuación, introdujo la ficha en el piano y comenzaron las notas de una canción, que contaba la historia de Jed Stone, su enemigo.



Un pasadizo se abrió. Simplemente, Carnby cayó.

LAS CAVERNAS

Tras librarse de los murciélagos, Carnby veía ante sí, un abismo con pilares tambaleantes. Los saltos debían ser certeros. El secreto consistía en adelantarse un poco del centro del pilar y estar bien orientado al siguiente. Así conoció al hechicero Indio, al que tuvo que mostrar el Palo de Guerra de su tribu. Carnby recogió una caja de cartuchos y una llave pequeña.

Carnby siguió saltando hasta completar todos los pilares. Cuando llegó al penúltimo, el anterior bajó. Era la ocasión de utilizar de nuevo el amuleto indio.

"Entonces el águila bajó del cielo".

Tras la ayuda del espíritu del águila, decisiva para el final feliz de esta historia, Carnby se vio transportado a la rica mansión que hace las veces de ayuntamiento y banco.

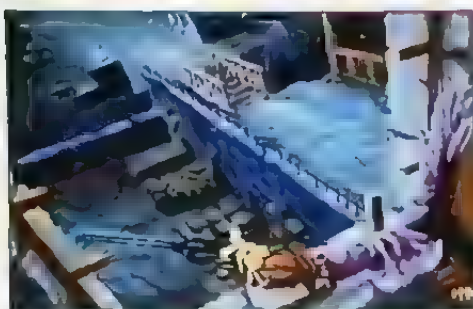
MANSION

De repente se encontró atacado por varios demonios que fueron víctimas fáciles de su Winchester. Era ocasión de recoger una chistera y una llave. Abrió la puerta izquierda donde pudo coger una imprenta de la mesa, un reloj en el busto, y una serie de libros en la estantería. Especialmente interesante es aquel que estaba guardado bajo llave.

Volvió al vestíbulo y, gracias al reloj, se abrió la puerta derecha. Allí, tras vencer al criado, que, por cierto, todavía sigue siendo una persona normal, recoge un story-board perteneciente a Emily. Al colocar la chistera en la estatua, aparecieron unas cajas de cartuchos. Esto era señal de jaleo. Y efectivamente que lo hubo. Nada más pasear por la habitación, unos zombies mataron al criado y lo mismo se proponían hacer con Carnby. Por una parte, en la ventana había una cristallera representando a Satanás que, por medio de la magia, provocaba que nuestro héroe se moviera muy lentamente. Tras disparar a los zombies, Carnby hizo lo mismo con la ventana y el hechizo se rompió.

Saltó por la ventana hasta el cementerio. Pero, cuando eres atacado por varios espíritus a la vez, existe un problema.

Lo mejor es clavar el palo de guerra indio en el centro del círculo de piedra. Había una tumba con la inscripción D.E.J., allí dejó caer la carta de naipes, que desde el comienzo de la aventura le había acompañado. Se podía ver un mensaje, y de una forma bastante extraña, Carnby llegó a la cocina de la mansión.



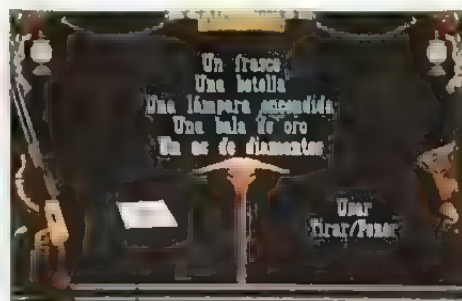
BAILE MALDIITO

En la cocina cogió un frasco de aceite, un rollo de película y un saco de carne que era un fuerte revitalizante. Como la manivela de la chimenea estaba atascada, el aceite sería una buena solución. Un mecanismo abrió la pared que comunicaba directamente al salón de baile.

Allí, y detrás de unas personas petrificadas, Carnby recogió un martillo y una caja de cartuchos. Uno de los músicos empezó a atacarle, pero fue víctima fácil de los cartuchos del Winchester. En la caja se encontraba una llave, una partitura y una cuerda.

Regresaba a la cocina y se dio cuenta del falso fondo del armario. Un nuevo pasillo con puerta que no quería abrirse.

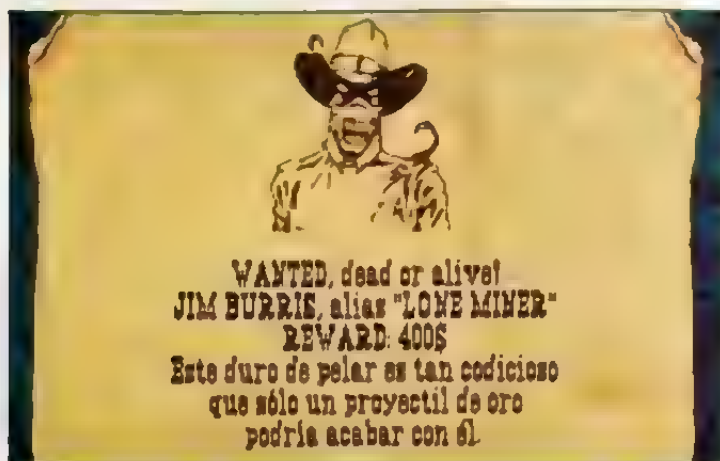
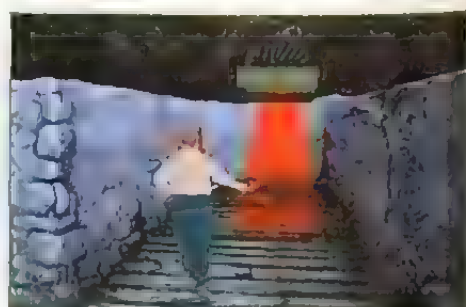
Utilizó el cartucho 30/30 y el martillo para abrirla. Era la entrada al pequeño banco del pueblo.

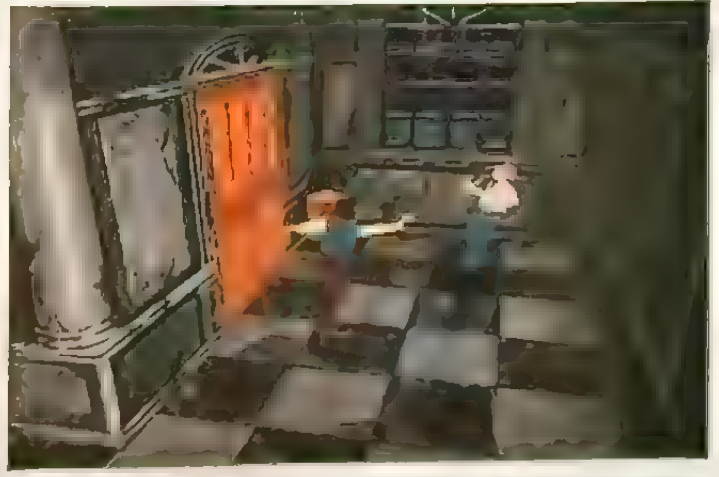
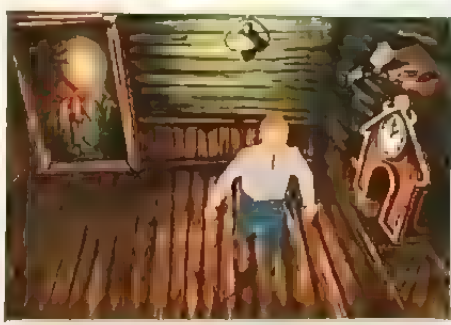
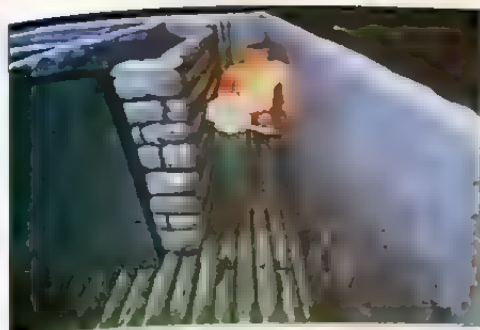


SOBRE CAJAS FUERTES

En la maqueta de la estación había una bombilla, un plano y un detonador. Todos eran materiales de la película y, efectivamente, Carnby encontró un aparato de pruebas de rollos de film. Estaba averiado, pero tras colocar en su sitio la cuerda y la bombilla, todo estaba arreglado. Usó el rollo de película donde estaba la escena final. En ella se veía a Emily en peligro. El instinto de Carnby le avisaba de que muy pronto esa escena se haría realidad, pero él también sabía de sus rápidos progresos y se había convertido en el mayor enemigo del maléfico Jed Stone.

Otra cosa: al leer la partitura de música en la máquina, un número aparecía al trasluz: 806, y claro, todo tiene





truco. En la sala del banco, se podía leer un manual de astronomía, pero si pasábamos al departamento de la caja fuerte, una ametralladora automática le haría trizas. Para evitarlo, quitó el retrato de la pared, donde había otra caja fuerte con combinación y, claro, hasta que no diera con la combinación 806, la ametralladora no dejaría de funcionar.

Pasó sin peligro a la caja fuerte del Banco. Necesitaba dos cosas para abrirla que ya tenía, una perla y una llave. En ese momento apareció un ladrón que le quitó el amuleto indio. Tras luchar con él y recuperarlo, pudo robar el interior de la caja: una maleta con el dinero de producción de la película y una preciada caja de cartuchos.

Carnby abrió la ventana y se deslizó por el tiraaguas.

ESCENAS DE ACCION

Cayó por el techo de la armería, donde encontró un nuevo aliado: el propio armero. Este le dio un mensaje del propio Stone para él. En este mensaje, Stone le pedía el dinero y una llave a las 12 en el

depósito de agua, a cambio de la vida de Emily.

Ya era casi la hora y no había tiempo que perder.

Al buscar un conector dentro de la vagoneta, tuvieron una idea. Carnby saldría a toda velocidad en la vagoneta para despistar a los pistoleros. Tuvo suerte, pero el armero fue víctima de las balas. Para vengarlo, Carnby liquidó personalmente con su Winchester a cada uno de los asesinos. Al entrar en la estación, y para evitar grandes peligros, empujó una columna con un cubo en el extremo. Cayó la llave que necesitaba. Luego buscó entre las maderas un tirafondos.

Usando el tirafondos tres veces en la campanilla, se abrió la puerta. Pero había que esperar la ocasión oportuna, si no quería morir aplastado. Al salir a la calle, leyó el plano, y colocando el detonador y el conector como indicaba el mapa, voló la estación.

Al pie del depósito, dejó la llave y la maleta a Stone y sus compinches.

Elios mataron a Carnby.

TRANSFORMACION

Todo parecía etéreo, pero su alma se vio transportada a un nuevo cuerpo. Un cuerpo fuerte, ágil y salvaje. El brujo indio que necesitaba de la ayuda de Carnby le había resucitado en forma de águila. Explicó lo que sabía de Stone y sus terribles planes, pero la situación de puma no podía durar mucho, así que necesitaba un águila para volverle a la vida.

Otra vez el águila y Carnby en sus recuerdos humanos creyó saber dónde estaba.

Salió del cementerio, sabiendo que contaba con un tiempo límite, así que corrió sin parar, porque ya sabía dónde estaba el águila. La había visto en la mano de la estatua de Jed Stone. Ahora había que buscar un lugar alto para saltar encima de ella.

Por lo que el puma o Carnby, como prefieras, subió por las escaleras del Salón, saltó por un agujero en el suelo, y lo mismo hizo por la ventana que antes rompiera. Regresó a la terraza de la cárcel y tras el derrumbamiento en la

pared se encontraba la estatua de Stone. Al saltar encima de ella, se apoderó del águila.

Antes de regresar al cementerio, tenía que luchar contra hombres-lobo. Lo mejor para combatirlos era la plata, así que mojó su pata en el alquitrán que había al lado de la armería.

Y gracias a su nueva fuerza, abrió la puerta de la mansión y se dejó impregnar en el barril de sales de plata. Su garra se había convertido en una poderosa arma.

La pelea fue en la puerta del cementerio. Pero los hombres lobos no tenían nada que hacer frente a la plata. El puma regresó a la tumba y depositó el águila en el fuego. Carnby resucitó a pie mismo del depósito, provocando la huida de Stone.

ENTRADA A LAS MINAS

Tras su nueva incorporación a la vida, Carnby recogió un revólver e hizo un asombroso descubrimiento. Su alma gemela en forma de pistolero se encontraba guardando la entrada al depósito. Dejó el revólver en el suelo y se acercó: los dos se fundieron en un abrazo de amistad, pero luego no se olvidó de recoger el revólver.

Con su nueva condición, subió al interior del depósito donde tuvo otro desagradable encuentro. Cogió el cepillo para introducirlo en un nuevo mecanismo secreto. Se abrió una trampilla.

Estábamos en la entrada a las minas. Carnby leyó un cuaderno de notas científicas y empezó a comprender lo que está pasando.

En el lugar en el que se estaba rodando una película, un espíritu y un científico loco estaban probando las primeras armas nucleares. No olvidéis que estamos en los años 30.

Con las hojas secas y depositándolas

en la cabeza de la india, se abrió una nueva puerta secreta. Subió las escaleras y, tras un duro combate, recogió un pico y un frasco. Leyó unas notas y se dispuso a saltar el precipicio, mediante las baldosas invisibles. Estaban allí, pero era muy difícil verlas.

EXPLORANDO

Un minero con un pico se disponía a cortarle el paso.

Atacándole con el pico por su flanco derecho, pronto dejaría de respirar.

Una biblioteca con enemigo dentro nos esperaba. Allí podíamos encontrar una aguja, una garrafa de agua pesada y un libro de notas del propio Stone. En él se explican los planes de Stone.

Carnby se quedó de piedra al leerlo, ya que Stone pensaba colocar una bomba atómica en la Falla de San Andrés para hundir en el mar a media provincia de California, incluyendo Los Angeles y San Francisco.

Cogió la palmatoria para abrir la puerta y ante el guardián del ascensor tiró el agua pesada. Entró en el ascensor y rompió la hucha para coger un portaobjetos de microscopio.

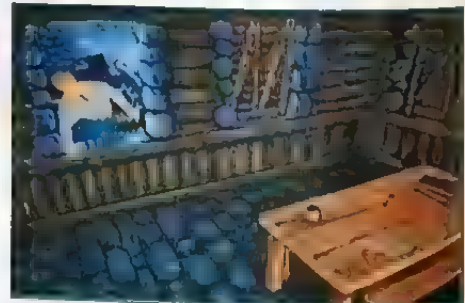
¿Para qué sería? Muy pronto lo averiguará.

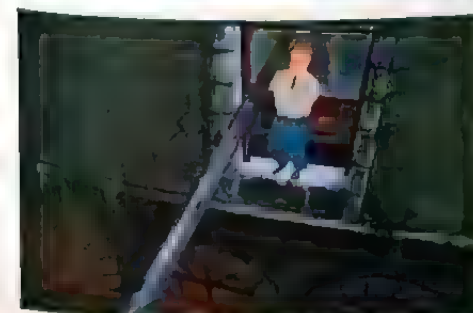
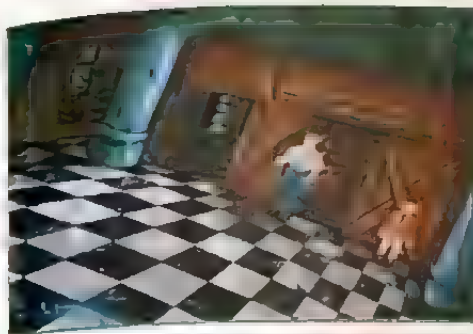
Empujó la palanca de funcionamiento y, al llegar a su destino, descubrió una habitación con piedras de colores en la pared y una nueva puerta que no quería abrirse. Si usaba el portaobjetos en el microscopio aparecía la siguiente secuencia de colores: blanco, verde, azul, rojo.

Al pulsar esos colores en los minerales de la pared, la puerta se abría.

EXPERIMENTOS SECRETOS

En el laboratorio, recogió un frasco de veneno. La sorpresa sería al mezclarlo con el matraz, pues Carnby encogió de tamaño hasta parecer un insecto. De todas formas, se disponía a eliminar al científico que había ideado todo el plan y que ahora se hallaba tras las rejas. Pinchando la aguja en el frasco del veneno, la clavó en el cuerpo del científico.





Mientras tanto, ya había recuperado su tamaño normal. Antes de abrir la puerta con la llave, recogió también una paja y un frasco de amoníaco.

Nuevamente, mezcló el veneno en el matraz para volverse pequeño otra vez. Entró por un agujero en la pared y, usando la paja, atravesó un foso en su camino. Cogió una poción en un rincón de la pared y se dispuso a luchar contra la araña.

Para destruirla lo más rápidamente posible, Carnby vertió el líquido de la poción en el rincón donde bebía el asqueroso bicho. Se hizo pequeña y fue fácil matarla. Cogió un bote de cola, se lo puso en las manos y subió por una claraboya.

Allí montaba vigilancia un bandido sin cabeza. Como la tenía encima de la mesa, lo único que había que hacer era lanzarla por el agujero. Libre del peligro, Carnby recogió un lingote de plomo y, al empujar el yunque, pudo recoger un frasco y un nuevo Winchester.

La nueva habitación estaba cuidada por Cobra, el asesino que tiempo antes vimos en unos de los carteles de búsqueda de la cárcel. Lo mejor sería tres disparos. En su lugar quedaba una coleta y una moneda de un dólar. La moneda servía para abrir la puerta al introducir la en el retrato de la pared.

El fin de Stone está próximo.

LA ESCENA DEL SACRIFICIO

Al bajar por las escaleras, Carnby encontró una nueva caja de cerillas. Stone se disponía a matar a Emily cuando apareció nuestro protagonista, huyendo a toda velocidad. Pero ahora lo primero era rescatar a la chica.

Recogió un pergamino, una caja de municiones y un periódico.

La lectura le proporcionó las pistas finales y ya sabía con lo que estaba luchando. Delante del crisol, colocó en su interior el lingote de plomo y, usando las cerillas, lo calentó. El plomo fundido desconectó la trampa mortal de radioactividad, permitiendo liberar a Emily, pero ésta se desmayó. Cogió el bastón de plomo que se había formado y cruzó la puerta.

Allí le aguardaba el asesino más bruto que había conocido en su vida, pues



necesitó de cinco disparos para matarlo y recoger su cuchillo. Por otra parte, se activó una trampa de pinchos, con la puerta bloqueada. Pero si lanzaba el frasco de amoníaco contra la pared, Emily se despertaría y podía activar la palanca para frenar la trampa. Y así ocurrió.

EL AGUILA QUE REINA SOBRE EL VERDE MUNDO

Mientras, Emily utilizaba un pasadizo secreto para escapar.

Carnby colgó la coleta de Cobra en un gancho para acceder a la nueva habitación donde le esperaban nada más ni nada menos que Jed Stone, acorazado en un potente armadura, y los hermanos Elwood.

Para matar a los Elwood, Carnby clavó el bastón delante del tótem del águila. Tras ello, bebió de un frasco que había en un rincón y, bajo el fuego mortal de Stone, abrió una llave de agua y se puso unos guantes. En un rincón cortó unos cables eléctricos con la ayuda del cuchillo.

Y esperó.

Cuando Stone puso su pie en el agua, el choque eléctrico despertó al tótem del águila. Esta tenía como misión salvar el mundo y Stone murió.

Sólo quedaba recoger un saco de carbón. Entretanto, Emily estaba preparando una locomotora de vapor que les daría la libertad.

Vertieron el carbón en la caldera, la encendieron con las cerillas y Carnby empujó la palanca.

La locomotora saltó el abismo, mientras ellos se besaban.

Al atardecer, un águila sonreía en lo alto del cielo.

ANGEL FCO. JIMENEZ

Dark Sun II: Wake of the Ravager

TIPO ROL
COMPAÑIA SSI
DISTRIBUIDOR DRO SOFT

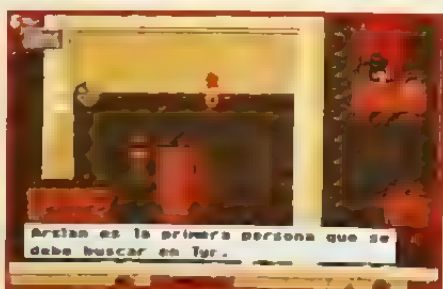
LA FURIA DE LA TARASCA

En *Dark Sun II*, cuyo argumento se acerca más que el de su predecesor al de la saga de novelas ambientadas en el desolado planeta Athas, los protagonistas se tendrán que enfrentar a las múltiples amenazas que se ciernen sobre la ciudad de Tyr a partir de la muerte de su rey hechicero Kalak.



Athas es un lugar casi desértico. Ciertos magos, a lo largo de siglos, utilizaron para sus conjuros la energía vital del planeta. En medio de las vastas arenas se alzan aún algunas ciudades importantes, como Draj, Tyr o Ur Draxa, ésta última gobernada por un dragón. Pero no todas los magos de Athas destruyen el medio ambiente. Los hechiceros "ecologistas" han formado desde hace siglos una sociedad secreta llamada la Alianza del Velo. Su célula más antigua es la de Tyr, ciudad en la que un grupo de rebeldes ha decretado la libertad de los esclavos, tras matar al rey hechicero Kalak, justo a tiempo para impedir que se transformara en dragón, utilizando para ello la pirámide que había construido.

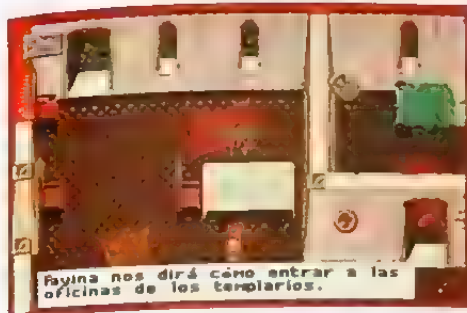
Así pues, Tyr es una ciudad libre, la única de Athas, pero es también un lugar anárquico que atrae a bandidos de



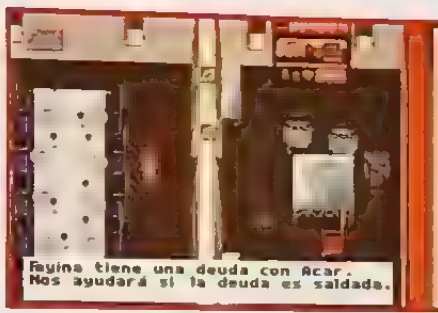
todo tipo y despierta las ambiciones de seres tan poderosos como el dragón de Ur Draxa, que ha enviado a su lacayo el kaisharga (muerto viviente, especie de vampiro), también conocido por el original nombre de "Señor Guerrero", para que prepare el terreno. Sólo que el kaisharga tiene sus propios planes.

EN BUSCA DE LA ALIANZA PERDIDA

Formemos, como siempre, nuestro grupo de aventureros. Una buena opción es tener un semi-gigante que sea guerrero y psiquista, otro semi-gigante guerrero y clérigo, un guerrero-mago y un guerrero-mago-ladrón. La acción comienza cuando nuestro flamante equipo entra a Tyr y es recibido por una mujer llamada Bakula, que nos toma por miembros de la Alianza del Velo.



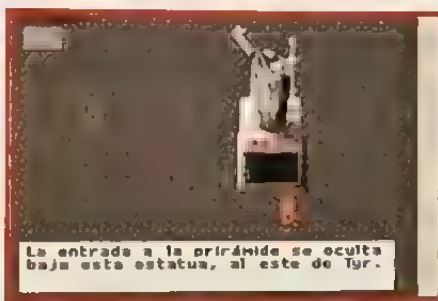
Fayina nos dirá cómo entrar a las oficinas de los templarios.



Fayina tiene una deuda con Acar. Nos ayudará si la deuda es saldada.



Hay telepuertos mágicos en las oficinas de los templarios de Tyr.



La entrada a la pirámide se oculta bajo esta estatua, al este de Tyr.

De inmediato, Bakula es asesinada por un grupo de draxanos (naturales de Ur Draxa), a los que habremos de liquidar. Según lo dicho por Bakula debemos buscar la Alianza del Velo y, en particular, a un contacto llamado Arslan. Lo hallaremos en el bar de "Parches", al nordeste de Tyr.

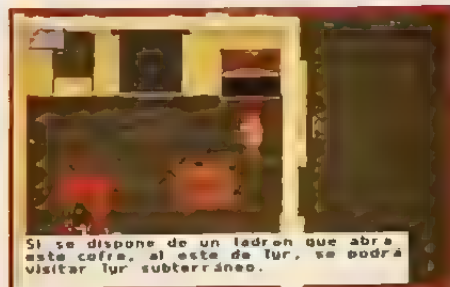
Para dejarnos llegar a la Alianza, Arslan nos pondrá a prueba: debemos descubrir los planes de los templarios y, para ello, entrar a sus oficinas con la ayuda de la ladrona Fayina (está al sudeste, en una posada). Pero Fayina se muestra reticente y no nos ayudará a menos que la libremos de una deuda que tiene con el mercader Acar (al noroeste).

Pagar la deuda de Fayina es fácil y no se necesita reunir dinero para ello. Basta con llevar una nota de Acar a Boric, el supervisor de las minas, que vive en la casa contigua. Al comunicarle la respuesta de Boric, Acar eximirá a Fayina de la deuda y ésta nos dirá cómo entrar a los almacenes de los templarios y nos dará, además, la llave de una puerta lateral.

En casa de Acar hay un tapiz y en Dark Sun II los tapices son telepuertos. Podemos entrar y resolver el problema que se planteará para ganar algunos puntos de experiencia. La solución del acertijo es colocar los ingredientes en este orden: hojas de baya, sangre de erdlu, polvo de randar, hiervas de hirvelian,

elixir de bartini, flores de gavinalia y aceite de sethuli.

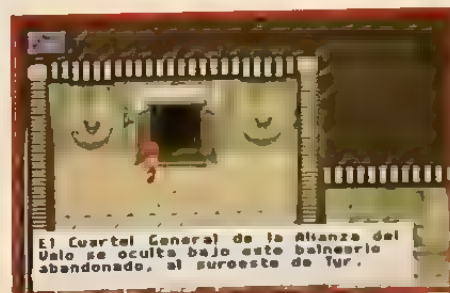
Vayamos al almacén de los templarios, situado en el extremo nordeste. Pero, antes de llamar a la puerta principal, usemos la llave de Fayina en la puerta del este. Si nos acercamos a la pared, escucharemos una interesante conversación: los draxanos dicen estar aliados a los templarios de Tyr, pero planean traicionarlos.



Si se dispone de un ladrón que abra este cofre, al este de Tyr, se podrá visitar Tyr subterráneo.



En la plaza del mercado de Tyr, Notaku nos dará dinero u objetos valiosos a cambio de objetos como dientes de feyr o pieles de drake.



El Cuartel General de la Alianza del Velo se oculta bajo este balneario abandonado, al suroeste de Tyr.

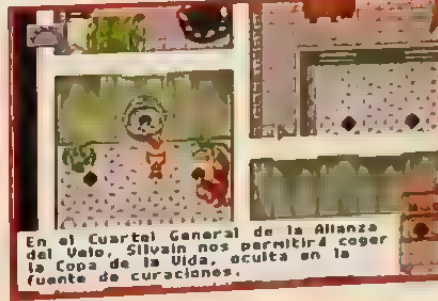


Tapiz mato

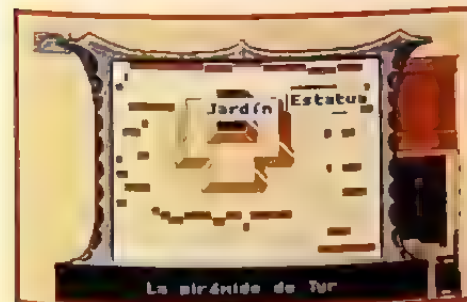
Entrada

Copa de la Uida

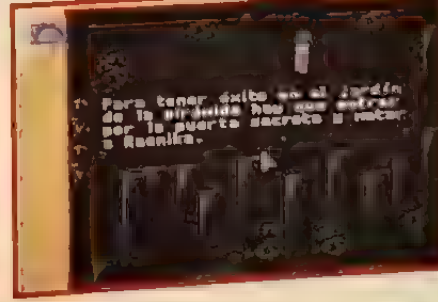
El Cuartel General de la Alianza del Velo, bajo el balneario de Tyr.



En el Cuartel General de la Alianza del Velo, Silvain nos permitirá coger la Copa de la Uida, oculta en la fuente de curaciones.



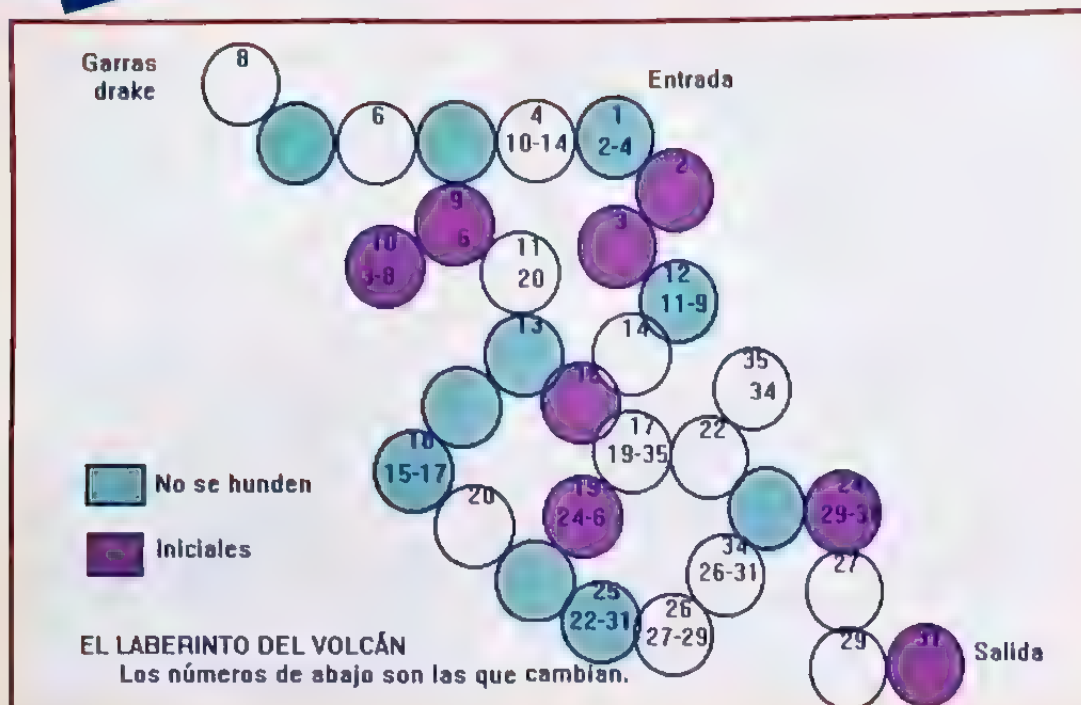
La pirámide de Tyr



Para tener éxito en el Jardín de la Pirámide hay que entrar por la puerta secreta y meter a Reenika.

Sabiendo esto, llamemos a la puerta central con la contraseña revelada por Fayina (dos golpes y un golpe) y contémosle al templario que nos reciba lo de la traición (le diremos que las pruebas están en la habitación del este). El templario "dejará caer" una llave con la que entraremos. Recuperaremos después el documento comprometedor del armario del sur para dárselo al templario, pues no es ése el que pide Arslan. Entraremos al telepuerto del armario del norte y liquidaremos a la templaria Kalaboutha, que sí tiene el documento deseado por Arslan.

Ahora podemos ir en busca de Arslan. Si pasamos por la plaza del mercado,



LAS FLORES DEL MAL

Después de venderle los cráneos a Notaku y aceptar su pedido de ojos de feyr, contactaremos con Tasarla. Ella nos dará una falsa "carta de ciudadanía" con la que podemos conseguir que Kovar, un obstinado templario aún fiel a Kalak, nos ayude. La casa de Kovar está al este y su propietario ha desaparecido, pero el criado, visto la "carta de ciudadanía", nos permitirá revisar los libros de Kovar, en los que encontraremos un medallón de piedra y una sugerencia acerca de cómo entrar a la pirámide. La pirámide está al noroeste y ante ella hay una estatua en la

encontraremos en ella al mercader Notaku, el mismo que aparecía en *Dark Sun I*, que nos hará encargos con los que podremos obtener mucho dinero y valiosas armas. Lo primero que pedirá es cráneos de esqueletos gigantes.

Arslan nos conducirá a un balneario abandonado (en el suroeste), en el que se oculta la entrada al cuartel general de la Alianza.

Allí (¡qué casualidad!) nos recibirán unos esqueletos gigantes cuyos cráneos podemos llevarle a Notaku. Al noroeste del balneario hay un armario y al oeste

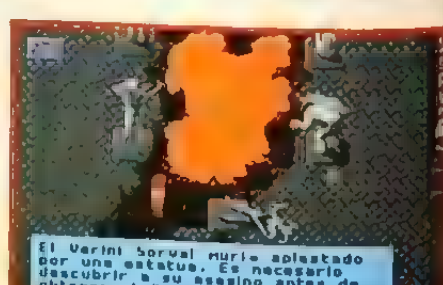
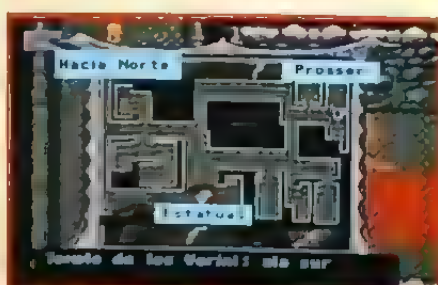
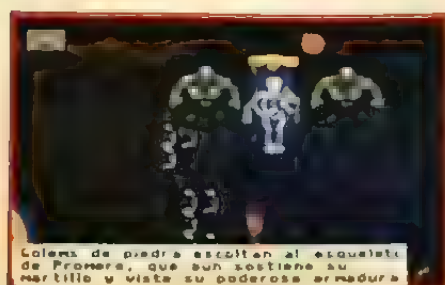
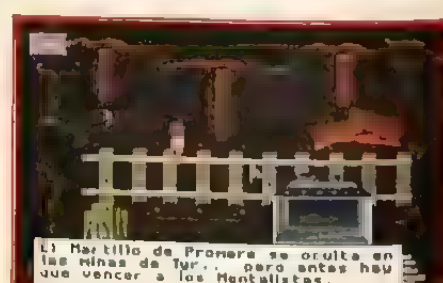
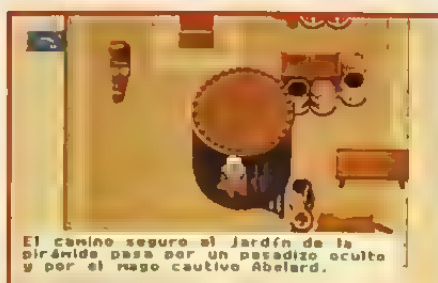
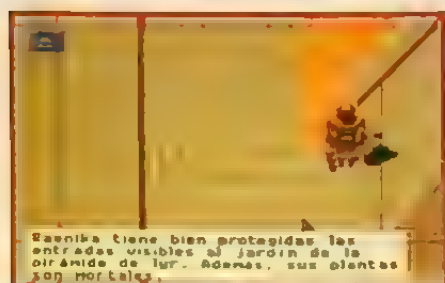
del mismo está el mecanismo para poner al descubierto la entrada.

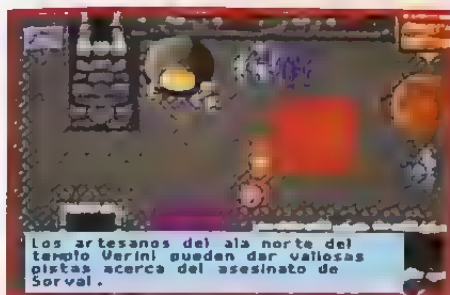
En la Alianza podremos descansar y curar nuestras heridas.

Hablemos allí con todos y, en particular, con el jefe Matthias y su opositora Romila, partidaria de la "divulgación", que nos pedirá que atacemos a los draxanos en su escondite de la pirámide y nos dirá que Tasarla, supuesta mercader de la plaza y segura espía de la Alianza, nos revelará cómo entrar en el zigurat una vez que le digamos la contraseña (jaula de jaguar).

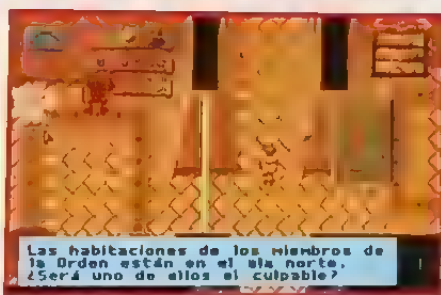
que debemos colocar el medallón. Una puerta se abrirá y podremos descender.

Dentro de la pirámide, en las cuatro paredes laterales del anillo exterior, hay unos orificios de los que salen constantemente feyrs. Aunque Notaku nos ha pedido ojos de feyrs, es conveniente detener en algún momento el flujo constante de monstruos. Debemos tapar los agujeros. Tres de las tapas las hallaremos en el suelo; la cuarta, dentro de un respiradero del corredor sur, el primero a la izquierda del agujero. Hay que matar, aunque nos duela hacerlo, a un in-

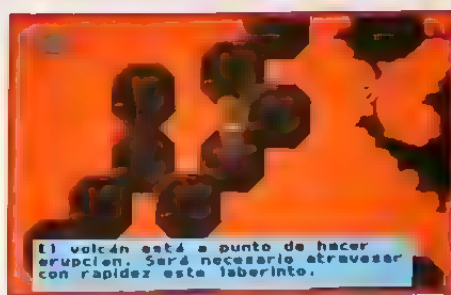




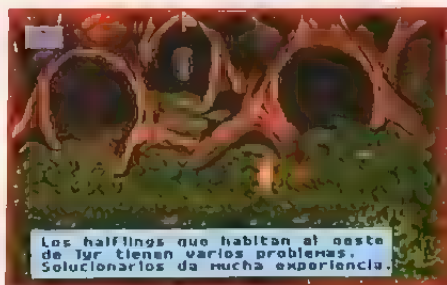
Los artesanos del ala norte del templo Verini pueden dar valiosas pistas acerca del asesinato de Sorval.



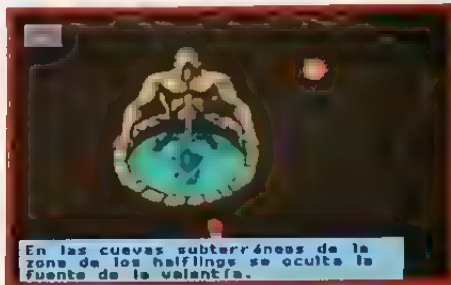
Las habitaciones de los miembros de la Orden están en el ala norte. ¿Será uno de ellos el culpable?



El volcán está a punto de hacer erupción. Será necesario atravesar con rapidez este laberinto.



Los halfings que habitan al oeste de Tyr tienen varios problemas. Solucionarlos da mucha experiencia.



En las cuevas subterráneas de la zona de los halfings se oculta la fuente de la valentía.

feliz loco llamado "Morfeo" que deambula por allí, pues de lo contrario se dedicará a destapar los agujeros de feyr con la misma celeridad con que nosotros los tapemos.

Ya podemos dar la vuelta al corredor exterior y llegar hasta una estatua situada al noreste que no nos dejará pasar. Tiremos flechas a un interruptor situado detrás de la estatua hasta que ésta gire. Podremos entonces continuar camino.

Nos hallaremos ante unos escalones que debemos subir, matando draxanos a diestra y siniestra, pero llegaremos a una plataforma intermedia con otros escalones que se caracterizan por un extraño símbolo grabado en el suelo ante ellos. Una maga llamada Raenika nos detendrá y nos advertirá que no entremos en su "jardín". Y no le falta razón: es, en efecto, suicida entrar "por la puerta principal".

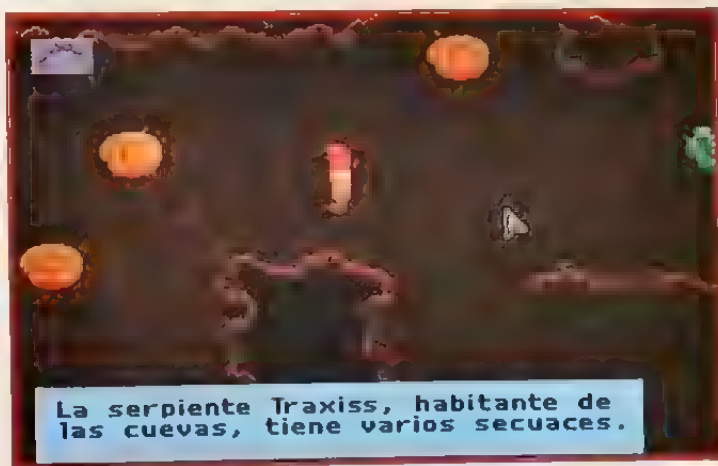
Demos la vuelta por el oeste y rompamos un respiradero de la pared para entrar. Encontraremos a Abelard, un mago enfermo y encarcelado que necesita fruta. Si la tenemos, es bueno darle al menos dos. Hallaremos otra reja que debe-

mos romper "con rapidez" para sorprender a los templarios que están del otro lado. Por fin, llegaremos a un armario con un telepuerto y apareceremos en el mortífero jardín, justo detrás de Raenika.

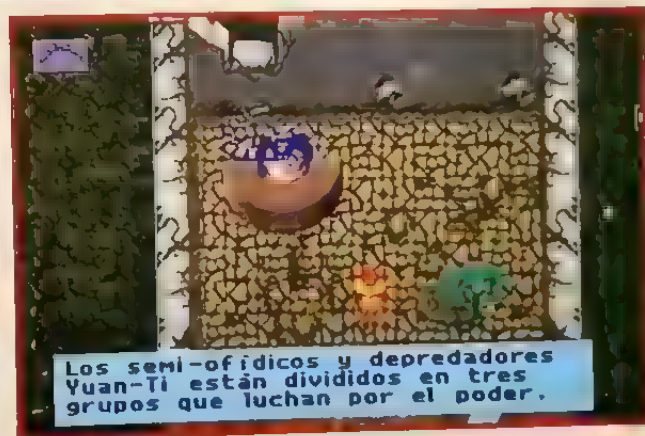
El secreto es matar a la maga para que el jardín se rebele y nos ayude ma-

tando a la mayor parte de los templarios (también nos atacará a nosotros, pero son gajes del oficio). Cuando hayamos "limpiado" la pirámide y, tras vender los ojos de feyr a Notaku, que ahora pedirá huevos de serpiente gigante, regresaremos a la Alianza del Velo.

Quizás éste sea el momento adecuado para hacer una incursión por el Tyr subterráneo (también llamado "Las Penas") y ganar experiencia. Se entra por un baúl cerrado situado en un edificio del sudeste, que sólo podrá abrir el ladrón del equipo. Allí debemos ofrecer ayuda al jefe Shandel. Mataremos a unos monstruos llamados umber hulks en un pozo del sur y, cuando volvamos a ver a Shandel, ocurrirá otro incidente que nos obligará a buscar una salida oculta (muy oculta) en medio de unos escombros del oeste, matar otros umber hulks, liberar y escoltar al prisionero y, de paso, visitar una zona custodiada por golems (vale la pena: conseguiremos una buena espada).



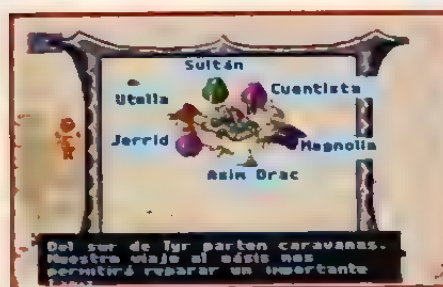
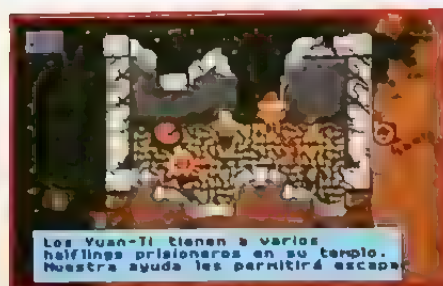
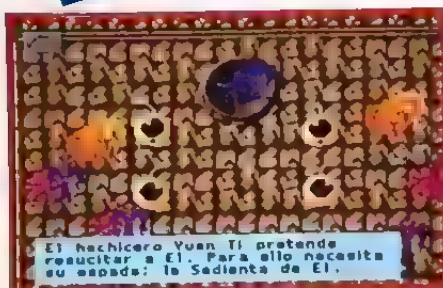
La serpiente Traxiss, habitante de las cuevas, tiene varios secuaces.



Los semi-ofídicos y depredadores Yuan-Ti están divididos en tres grupos que luchan por el poder.

EL SEÑOR GUERRERO HACE MONOR A SU NOMBRE

Nuestro regreso será muy oportuno: las huestes del Señor Guerrero están atacando a la Alianza del Velo. Debemos contribuir a la defensa e impedir, a toda costa, que Matthias y Romila mueran. Lo ide-



al es salvarlos a ambos pero, si no lo conseguimos, al menos uno debe de quedar con vida (Romila está al sudeste y Matthias al nordeste).

Cuando los dos líderes, o uno de ellos, estén a salvo, busquemos una puerta secreta situada al noroeste para llegar a los archivos, verdadero objetivo del ataque (hay que seguir protegiendo a Matthias, que insistirá en venir con nosotros). En los archivos hallaremos al mismísimo Señor Guerrero, que huirá al vernos, pero mataremos a sus secuaces. Hay en la pared norte un curioso tapiz roto. Debemos cogerlo, así como seda de un gusano del desierto que hay en uno de los cofres. Más tarde sabremos por qué.

Matthias (o Romila) nos explicará que el Señor Guerrero ha secuestrado a Nmandi y robado un objeto mágico: la Urna de Utatci, con propósitos oscuros, pero nada buenos con toda seguridad. La única forma de contrarrestar la fuerza de la Urna es obtener cuatro reliquias relacionadas con los elementos: la copa de la vida, el martillo de promere, el rubi de fuego y la lira de los vientos.

La copa de la vida está en la propia Alianza. Debemos hablar con la curan-

dera Silvain (vive al suroeste) y sacar la copa de su escondite en la fuente de curaciones. Leamos todos los libros del archivo para obtener pistas y vayamos en busca de los objetos de marras.

EL MISTERIO DE LAS MINAS

El martillo de promere se oculta en las minas de Tyr, situadas al oeste, pero antes debemos conseguir la llave. Nos la dará, por un módico precio, Boric, el supervisor que, como se recordará, vivía al noroeste.

Abandonemos Tyr por el oeste para ir a las minas. Al extremo noroeste de la zona boscosa está la entrada, que abriremos utilizando nuestra flamante llave. Melody, la capataz, nos tomará por "el equipo de Urik", héroes legendarios de Athas (podemos sacarla de su error o no) y no nos dejará pasar a menos que prometamos que ayudaremos a solucionar el misterio de las minas: están desapareciendo mineros sin dejar rastro.

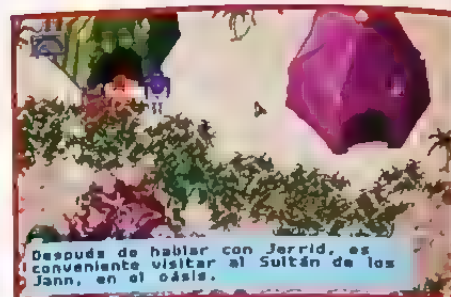
Ofrezcamos, pues, nuestra ayuda.

En la enfermería hay un superviviente que nos puede revelar algo si usamos nuestros poderes telepáticos. Internémonos en las minas tras hablar con él. Nuestro camino puede verse entorpecido por un escape de gas que nos matará si nos pilla desprevenidos. Así que debemos tomar precauciones.

Al noroeste, tras pasar varios salones, hay una entrada de aire en el techo y un ventilador que debemos orientar hacia el oeste para que se ponga a girar. Sigamos ahora hacia el oeste, orientemos el siguiente ventilador hacia el sur y sigamos por ahí. Ahora hay cuatro ventiladores. Los dos del norte deben ser orientados al oeste. En el extremo oeste de la siguiente sala hay unos escombros imposibles de mover. Pidiendo "ayuda" aparecerá un curioso minero llamado Winchester que nos dará un silbato para que lo llamemos cada vez que necesitemos de él.

Orientaremos dos ventiladores más hacia el oeste, uno hacia el norte, otro hacia el oeste, uno más hacia el norte (ya estamos llegando) y, ¡por fin!, el último hacia el oeste para disipar el gas. Hemos salvado al custodio del elevador, un escurridizo personaje llamado Blick, que siempre está buscando "la gran veta". Le pediremos la llave del elevador y nos la dará si le decimos que con ello evitará que se produzcan más muertes.

La llave es en realidad una fórmula.



Cada personaje que la lea se la aprenderá de memoria y podrá usar el elevador, que está situado al suroeste.

A partir de ahora debemos recorrer varias zonas y hablar con cuanto minero hallemos. Conviene visitar Sonajero y hablar con la mujer de las setas, luego Reloj de Arena, Pata de Araña, la Parcela de Hadro, Roca Roja, los Túneles del Infortunio y por último el Viejo Agujero. Veremos una puerta secreta al norte del Viejo Agujero pero cuando regresemos a hablar de ella nos encontraremos con un montón de cadáveres: los misteriosos monstruos se han vuelto muy activos y están matando mineros al por mayor.

Un examen de los cadáveres nos revelará que les falta el cerebro, pero lo importante es actuar rápido. Hay que hablar cuanto antes a unos mineros de pelo blanco (posiblemente estén en Pata de Araña) que no paran de moverse y liquidarlos sin contemplaciones. De la cabeza les saldrán unos molestos bichitos (los "devoradores de mentes") que también hay que matar. Si evitamos que los "canosos" maten a demasiados mineros obtendremos muchos puntos.

Ahora se puede regresar al Viejo Agu-

jero. La puerta estará abierta y ante ella habrá varios "mentalistas", los amos de los devoradores de mentes. Al nordeste hay un prisionero llamado Granger, al que mataremos (está controlado por los devoradores de mentes). Al norte está la cocina. Busquemos un recipiente con veneno y vaciémoslo en la sopa. Tengamos un poco de paciencia antes de subir al comedor y los mentalistas que tomaban sopa morirán envenenados. Salgamos del comedor por el oeste y sigamos al sur. Matemos a los mentalistas para obtener la llave del cofre del noroeste y sacar de él una llave triangular (la primera de un trio). Sigamos ahora hacia el norte hasta una encrucijada en la que hay que tomar el camino del este para llegar al laboratorio. Al sudeste del mismo está el Inquisidor, del que obtendremos la segunda llave triangular (escuchar grabaciones y sustituir un componente de una fórmula por otra puede facilitarnos la tarea).

Regresemos a la encrucijada y tomemos el camino del oeste: llegaremos al circo de los mentalistas. No hay que pelear con cuanto monstruo aparezca

(nunca terminan). En lugar de ello, tomemos el garfio del suelo y usémoslo para escalar el muro (de uno en uno) y matar al Maestro de los Juegos. Tiene la tercera llave triangular. Regresemos por el norte y, de nuevo en la encrucijada, tomemos el camino del norte para llegar a la puerta que se abre con las tres llaves triangulares.

Nos espera una de las peores batallas del juego: mentalistas, esclavos y devoradores de mentes. Tras matar a todos los enemigos debemos destruir el cerebro (la "Vieja Mente") que está en un envase del centro, pues de lo contrario seguirán apareciendo mentalistas. Uno de los cadáveres tiene una llave que permitirá salir por el este y descansar.

Aquí hallaremos una nueva llave para continuar por el norte y llegar a la caverna del martillo de promete (no olvidemos la armadura, que es muy buena). Después del titánico combate que acabamos de librar con los mentalistas, los drakes y los golems que protegen el martillo deben ser pan comido. Con el martillo se puede reabrir la entrada a esta cueva, que quedó bloqueada y la de la caverna de los mentalistas, cobrar nuestra recompensa de Melody (no queda más remedio que acceder a que nos sondee la mente: está muy asustada) y abandonar las minas.

LOS APUROS DE LOS HALFLINGS

La zona boscosa situada entre las minas y Tyr está poblada por halflings. Aunque no es imprescindible, da bastantes puntos ayudarlos a solucionar sus problemas.

Los halflings viven en casas-árbol situadas al norte. Hacia el sur hallaremos un personaje interesante: una maga llamada Dariya que vive en una cueva en compañía de su hijo Dmitri. Le traeremos las raíces que solicita, situadas en una cueva del oeste y luego las "frutas-zombie", un poco más al norte de un agujero redondo del suelo y prometeremos nuestra ayuda para "salvar a Athas del mal" (hay una chica azul encadenada delante de una cueva; dejémosla para un poco más adelante).

Hablemos ahora con los halflings y descubriremos que son atacados por unos monstruos llamados yuan-ti; que el desterrado Runner reapareció provisto de una fuerza hercúlea y se ha llevado a parte del pueblo a quien sabe dónde; y que los mejores guerreros partieron en

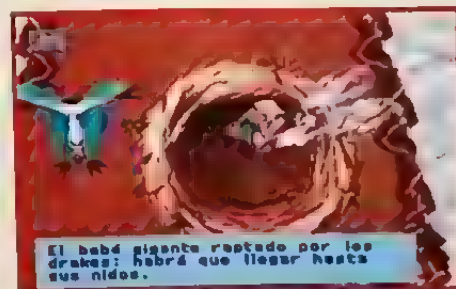
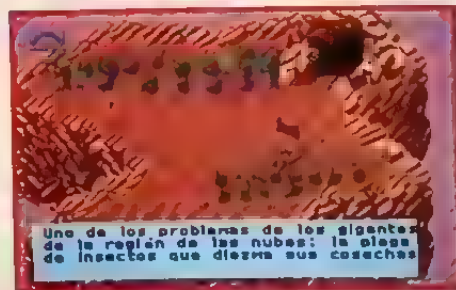
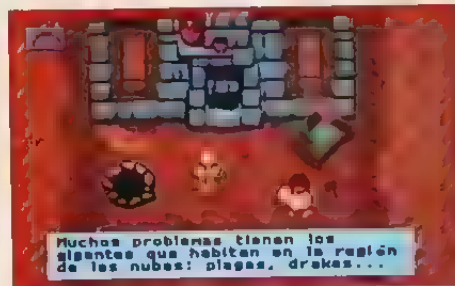
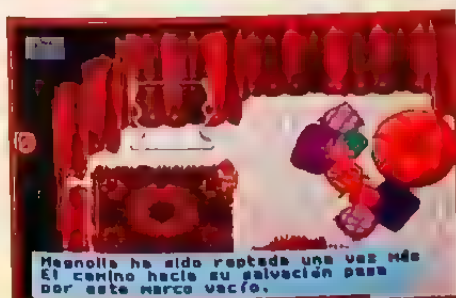
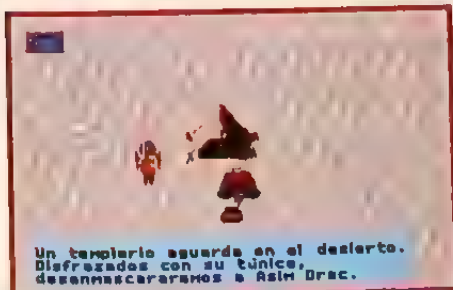
busca de las Aguas del Heroísmo y no han regresado. En fin, todo un rosario de calamidades.

Si ayudamos a Soothsurg (árbol de la derecha) a recoger bayas nos enteraremos de dónde se lleva a cabo la entrega de alimentos para Runner. Para ello debemos ver a Firegazer en el árbol central y ayudarlo después en su "emboscada". Después de repeler un ataque yuan-ti en la casa del jefe Snaggle (árbol de la izquierda), tomemos del suelo el cuenco capaz de contener las aguas del heroísmo y pongámonos en camino.

El agujero cercano a casa de Dariya es la mejor opción, aunque nada más entrar tendremos que despachar algunos yuan-ti.

Matemos también a la perversa serpiente llamada Traxiss (no hay que confiar en ella ni tomar sus "refrescos") y recopilemos huevos para Notaku (están en un pozo, cerca del aparente tesoro); llenemos nuestro recipiente con las aguas del heroísmo (la fuente está al noroeste de Traxiss) y vayamos en busca de Runner y los halflings.

Hay que romper una rama para am-



pliar una entrada (cerca de la fuente) y mover una gran roca. Usemos el agua del heroísmo para curar al enfermo llamado Dunno y otra halfling (Halla) nos ayudará con Runner si le sugerimos el empleo de la pegajosa "rocasapo". Ella utilizará este material para sellar la cueva cuando Runner haya entrado. Así nos dará tiempo a dar buena cuenta de él (hay que tirarle flechas para iniciar el combate, pues tiene la mala costumbre de huir por el este). Le entregaremos el mapa de Runner a Halla y los halflings prisioneros podrán escapar.

Ha llegado la hora de ocuparnos de los yuan-ti. Seguiremos hacia el norte, liquidaremos otra patrulla y llegaremos hasta su templo. Allí nos enteraremos de que estos ofídicos seres, tras la partida de su líder Koriss, están divididos en tres grupos en conflicto: el del mago Solurnis, el del guerrero Tantris y el del débil Jestris, que quedó al mando. Podemos aliarnos con Jestris y obtener una carta que indispondrá al Tantris con Solurnis, pero no le hablaremos de Dariya ni aceptaremos el pendiente que nos ofrecerá: es una trampa.

A la izquierda hay varios halflings prisioneros. Salgamos con ellos y entretengamos a los yuan-ti con una pelea para que puedan escapar. Nos espera ahora otra lucha titánica. Casi al final de ella, Solurnis hará aparecer al difunto hechicero El, al que habrá que liquidar también (podrá aparecer otra vez; si es así, no dudes en eliminarlo de nuevo). Una vez vencidos los yuan-ti, volvamos a visitar a Dariya.

Podremos persuadir a su hijo Dmitri para que se una a la Alianza del Velo.

TRAICION ENTRE LOS JANN

Es el momento de ocuparnos de la chica azul encadenada. Se trata de Magnolia, hija del sultán de los jann, familiares cercanos de los genios que habitan en el desierto. Magnolia ha sido secuestrada por el gigante Ptar. Cuando intentemos libe-

rarla, Ptar aparecerá. Lo mataremos para obtener la llave y liberar a Magnolia, que nos indica que su padre, el sultán, nos recompensará.

¿Cómo llegar a tierras de los jann? Al sur de Tyr vive el maestro de caravanas, que nos indicará que hay una a punto de salir (no hay que olvidar venderle los huevos de serpiente a Notaku).

Saldremos de Tyr por la puerta sur y la caravana nos dejará cerca del oasis de los jann. El padre de Magnolia nos pagará (a los jann hay que hablarles en tercera persona; las frases construidas con tú los ofenden), pero Magnolia nos dirá que sospecha que el mercader jann Asim Drac está vendido a los draxanos. El contacto es un draxano que está al sur, al que mataremos para vestir su túnica y engañar a Drac, que nos dará una comprometedor carta que llevaremos al sultán. Probada la traición, obtendremos una cuantiosa recompensa.

Paseando un poco por el oasis conoceremos a Utella, reparadora de tapices, a la que le daremos el que habíamos hallado en la Alianza del Velo. Al día siguiente (podemos descansar en la tienda de Magnolia o en la de Jerrid, al sur de la de Utella, para que pase el tiempo), nos dirá que se necesitan dos cosas para repararlo: el hilo de una túnica de templario (el que matamos nos vale) y la seda de un gusano del desierto que también habíamos encontrado en la Alianza. Un nuevo descanso y Utella nos dará el tapiz. No querrá cobrar nada, pero pagarle generosamente da puntos de experiencia.



ASESINATO EN EL TEMPLO DE LOS VERINI

De vuelta en el cuartel de la Alianza tenemos dos tapices para viajar, situados ambos en los archivos secretos del norte: el que acaba de arreglar Utella (lo pondremos en la pared) y el que está a su lado, que nunca estuvo roto. Comencemos por éste último. Observándolo,

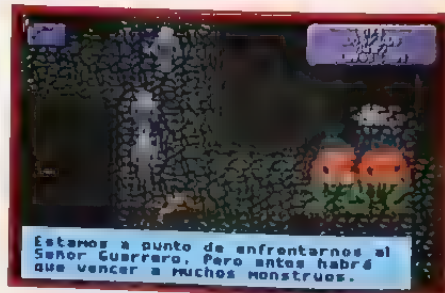
veremos que hace referencia a unas brasas.

Tomemos una del brasero cercano y usémosla en el tapiz. Se activará y podremos pasar por él.

Apareceremos en las montañas. Al sudeste, y después de luchar con un grupo de draxanos, encontraremos un joven lagarto asediado por varios elementales de fuego. Matemos a los monstruos para salvar a Prosser, que así se llama el chico. Prosser es un verini, raza de lagartos inteligentes que habitan en un templo cercano.

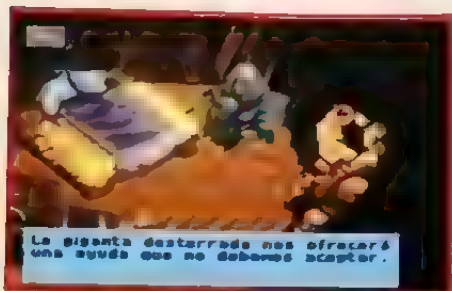
Algo más al este hallaremos un cadáver con un documento interesante: al parecer, el rubi de fuego se oculta en el templo de los verini. Más al este hallaremos una patrulla de verini. La capitana Rhona nos pedirá que destruyamos un campamento draxano para dejarnos entrar al templo. Busquemos el campamento (está al oeste) y matemos a los draxanos. Hemos ganado el acceso al templo. Asistiremos a una asamblea en la que descubriremos que hay conflictos entre los verini.

Chader, una huésped, nos sugerirá que



hablemos con Fori, la cuentista, que vive al nordeste. Fori nos pedirá que investiguemos la muerte de Sorval, uno de los miembros de la Orden que dirige el templo. A Sorval lo aplastó una estatua, pero Fori tiene sospechas. Pueden estar involucrados los "rebeldes", jóvenes verini que desafían a la Orden.

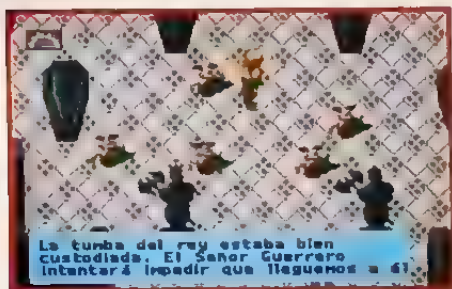
Nortemus, el jefe de la Orden, nos dará la autorización para investigar. En el ala norte del templo está la habitación de Sorval. En ella podemos leer un libro suyo que está en el suelo. Habla de "los ojos de la bestia". En el ala sur están las estatuas que estudiaba el difunto. Al pie de la que lo mató hallaremos vidrio molido. Otra representa una bestia. Elemental, Watson: en sus ojos hay una nota que indica que el "accidente" no fue tal.



Se la llevaremos a Nortemus, que convocará una reunión urgente y nos pedirá que sigamos investigando.

Siguiendo las sugerencias de Rhone, capitana de la guardia, en el ala norte podemos hablar con el artesano soplador de botellas y el científico fabricante de explosiones. Sabremos el significado del cristal molido: fue el medio empleado para hacer caer la estatua y matar a Sorval.

En el ala sur hay una especie de guardería. Prosser, el joven verini al que salvamos (hermano del cabecilla de la rebelión), había escondido un libro de Sorval porque le gustaban las ilustraciones. Nos lo dará. En el libro se menciona un diario oculto dentro de un tratado sobre mine-



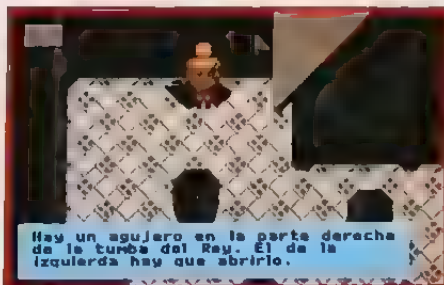
rales, que hallaremos en la biblioteca. Al diario le falta una página, pero dentro de él hay una llavecita.

Elovan, otro artesano (ala norte), reconoce la llave como obra suya y dice que abre un medallón de Sorval, que probablemente fue enterrado junto con él. Pero cuando visitemos el cementerio (ala sur) descubriremos que la tumba ha sido saqueada y el medallón no está. Pronto un mensajero de Rhone nos dirá que el profanador ha sido capturado y la capitana nos autorizará para que lo visitemos (la prisión está en el ala norte).

El necrófilo era Ulbin, otro mercader huésped de los verini, pero se negará a hablar. Con la ayuda de Silvan, el carcelero, y prometiendo que no le haremos daño al prisionero, obtendremos la confesión: el amuleto está oculto en la zona de visitantes (en la parte central del templo, cerca del círculo de descanso). En la pared norte, en efecto, hallaremos la joya y, dentro de ella, la página que faltaba del diario: los rebeldes son inocentes, pues el asesino es Galinix, miembro de la Orden que planeaba matar a Nortemus para ser jefe. Sorval lo descubrió y eso le costó la vida.

No tendremos tiempo para reunir a los sospechosos y revelarlo todo, al estilo de

Hércules Poirot, pues el volcán sobre el que se asienta el templo hará erupción. Galinix, que entretanto se había salido con la suya y matado a Nortemus, intentará, a pesar de no estar capacitado para ello, detener la erupción, pero no lo conseguirá y caerá al vacío. Fori nos dirá



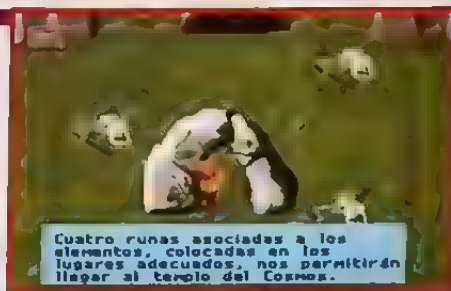
que la única forma de impedir la destrucción de todo es bajar y obtener el rubí de fuego. Por supuesto que debemos acceder a ello.

CARRERA CONTRA RELOJ EN EL VOLCAN

Si no nos damos prisa la erupción se producirá antes de que salgamos del cráter. Hay que ir al sur y luego al este, donde nos entretendrán unos draxanos. Pronto hallaremos unos niños verini atrapados en un islote. Podrán escapar si derribamos una columna situada al oeste. Sigamos hacia el este, luego al norte (más draxanos) y llegaremos al moribundo y arrepentido Galinix.

Nos encontraremos con un puente de piedra con los consabidos draxanos y, un poco más al oeste, un laberinto de piedras que surgen de la lava y se hunden en ella. Una de las ilustraciones muestra qué efecto hace pisar cada piedra. Con su ayuda podemos pasar el laberinto con relativa velocidad. Del otro lado hallaremos más draxanos. Un nuevo grupo de ellos, más al sudeste, tiene el rubí de fuego, pero huirán y nos dejarán a merced de unos golems. Cuando dispongamos de ellos, iremos al norte y atravesaremos un puente de piedra hasta los templarios. Estos, al verse perdidos, arrojarán el rubí a la lava. Habrá que retirarlo de la piedra en la que cayó antes de que ésta se hunda. Hecho esto, podemos alejarnos por el norte.

De regreso en el templo verini habrá que cerrar el sello roto con el rubí. Desde ahora Fori será la nueva guardiana del sello y los ex-rebeldes se integrarán a la Orden. Para regresar a Tyr hay que acti-



var un tapiz cercano a la sala de asambleas del templo con el rubí.

GULLIVERES ENTRE LOS GIGANTES

Ya tenemos tres de los cuatro objetos rituales y sólo nos falta la lira de los vientos. Es hora de utilizar el tapiz reparado por Utella y que ahora cuelga de una pared de la Alianza. Nos llevará a una zona de islas unidas entre sí por túneles subterráneos en la que habitan los gigantes. Pero éstos, al igual que los halflings, están llenos de problemas: los drakes de aire raptan a sus crías, una plaga de insectos diezma sus cosechas y los gigantes cabeza-de-bestia, otrora pacíficos, no hacen más que atacarles. El camino hacia la lira pasa por la solución de los problemas de los gigantes.

En una de las islas, un gigante nos explicará que se puede llegar a los nidos de los drakes atravesando un túnel demasiado estrecho para los gigantes, pero apropiado para nosotros. El hijo del jefe acaba de ser raptado por estos monstruos y una gigante, algo más pequeña que los otros, atravesó el túnel para intentar rescatarlo.

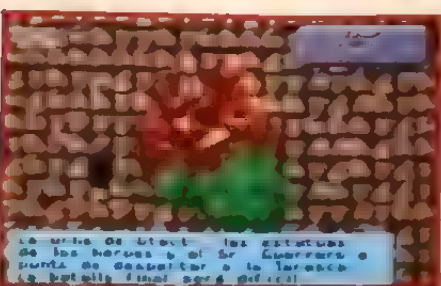
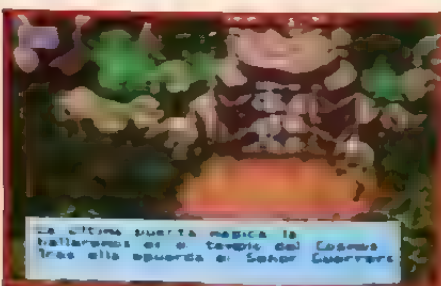
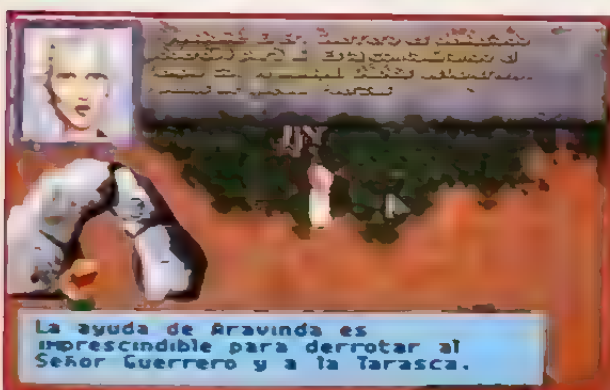
En otra isla hay un bote roto (no os engañéis con la palabra "bote": los océanos de Athas son de arena). Para reparar el bote se necesitan objetos dispersos por las islas; a saber, un timón, un mástil y una vela que improvisaremos con una lona. El bote en cuestión está en la isla en la que los cabeza de bestia "buenos" nos explicarán que los "malos", los que atacan a los gigantes "cabeza-de-gente" están guiados por un loco llamado Keign.

Ofrezcamos nuestra ayuda, reparemos el bote y naveguemos a los predios de Keign.

Pediremos que nos conduzcan ante el líder de los depredadores y daremos buena cuenta de él y de sus seguidores. Hecho esto, el túnel "estrecho" del noroeste nos llevará a la zona de los drakes.

Hallaremos una cabaña en la que habita una gigante desterrada, tan embustertera como la serpiente Traxiss, a la que

no ayudaremos, aunque sí aprovecharemos su círculo de descanso para estar en condiciones de afrontar la lucha que se avecina. No es fácil recorrer el camino del norte sin estar protegidos por hechizos, puesto que los drakes nos atacarán sin cesar. Si conseguimos liquidarlos (y no olvidemos que Notaku paga bien por sus pieles), hallaremos un teletransportador al noroeste que nos conducirá a una nueva zona. En ésta hay una plataforma que sirve para abrir la entrada al camino hacia los nidos. Pisémosla y regresemos a la zona anterior.



Más drakes y, al fin, los nidos. En uno de ellos está el bebé raptado, la gigante que lo protege y... la lira de los vientos.

Retiremos pajitas hasta abrir un boquete en el nido, salvemos a los cautivos, recuperemos la lira y regresemos.

DESCENSO AL INFIERNO SIN VIRGILIO

Entretanto, Romilla (o Matthias, si no pudimos salvar a Romilla) ha descubierto el escondite del Señor Guerrero y los planes de éste: despertar, por medio de la Urna de Utacti, al monstruo legendario llamado Tarasca, que puede acabar con Athas (el destructor o "ravager" que da nombre al juego). El monstruo en cuestión es inmortal y sólo los cuatro objetos mágicos que hemos recuperado, en manos de estatuas de piedra que cuidan de la Urna, pueden impedir que vuelva a la vida cuando lo hayamos abatido, en caso de que consigamos hacerlo.

El kaisharga se oculta en una cripta situada bajo Tyr. La entrada está al norte de la ciudad, tras un tapiz, y la protegen dos golems. Nuestros cuatro objetos mágicos serán necesarios para abrir la puerta. Nos recibirá un templario al que no es necesario matar: se le puede convencer para que deje de apoyar al Señor Guerrero. Al nordeste, en uno de los pozos, está el secuestrado Nmandi, al que podemos rescatar para hacer honor a nuestra vocación de héroes.

Al oeste, encadenado, está Kovar, templario de Tyr cuyo sirviente, tiempo ha, nos reveló el secreto de la entrada de la pirámide. Aunque Kovar es un pelmazo, lo liberaremos para que nos ayude y le daremos un arma (hay que decirle que el deseo del difunto rey Kalak es que su fiel sirviente Kovar defienda a Tyr de los invasores draxanos y del perverso kaisharga).

Kovar nos hablará de una llave en poder del draxano Jumah. Se llega a través de una entrada del suroeste pero, además de matar a Jumah y obtener la llave, hay que descender más (el agujero está al norte de Jumah) para sacar de uno de los pozos (al oeste) una vara de luz.

Regresemos hasta Kovar y luchemos hasta llegar a la gran puerta de hierro del norte, que abriremos con la llave de

Jumah. Más enemigos, por lo que al final de esta lucha necesitaremos descansar. Al noroeste hay un agujero. Si abrimos uno simétrico al nordeste hallaremos dónde descansar, así como el cadáver de uno de los miembros del equipo de Urik, del que oímos hablar en las minas y en el templo de los verini. Al parecer lo intentaron antes que nosotros, sin éxito. ¿Tendremos más suerte que ellos?

Cuando descansemos, la vara que recogimos cerca de la llave de Jumah nos permitirá abrir la puerta central. Más enemigos y una misteriosa puerta central, con símbolos en el marco. Tras recoger una vara mágica (dentro de un ataúd) y consultar un pergamino y el libro que hallaremos hacia la izquierda, estaremos en condiciones de usar la puerta del centro por el método de tocar con la vara cuatro objetos asociados, como siempre, a los cuatro elementos y que están a la derecha (una roca, una campana, un sarcófago y una fuente). Cada uno de los objetos se convertirá en una runa y estas runas deberán colocarse en el marco de la puerta central.

UNA TARASCA QUE NO ES LA DE TARTASCON

Hemos llegado al Templo del Cosmos, justo en el momento en que el kaisharga se dispone a despertar a la Tarasca. Tras derrotar a los primeros monstruos, encontraremos a la maga Aravinda, cuya ayuda debemos aceptar. Nos pedirá, cosa que debemos hacer cuanto antes, que busquemos y matemos al guerrero esqueleto que ha robado su cetro. Este cetro nos permitirá entrar a la zona central, que, por supuesto, está bien custodiada, en la que aguarda el Señor Guerrero.

No lograremos impedir que éste despierte a la Tarasca, pero si acabar con todos nuestros enemigos (Tarasca incluida) en una lucha que, aunque difícil, no será más dura que otras de las que hemos librado en el juego, dado que en este punto ya debemos tener gran experiencia, poderosas armaduras y una buena provisión de hechizos ofensivos y defensivos.

Desaparecida la Tarasca, entregaremos los cuatro objetos mágicos a las estatuas que rodean a la Urna de Utacti e impediremos la resurrección del monstruo. Gracias a nosotros, Athas está a salvo, al menos hasta Dark Sun III.

JULIAN PEREZ

Ranking

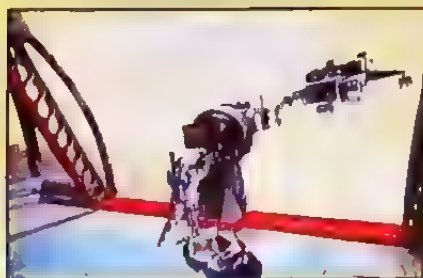
*Nuestros Elegidos
del mes*



CHAOS CONTROL

(Philips-Infogrames/ERBE)

Proveniente de la consola CD-i, llega a nuestros ordenadores este trepidante arcade mata-marcianos.



BIOFORGE

(Origin-E.Arts/Dro Soft)

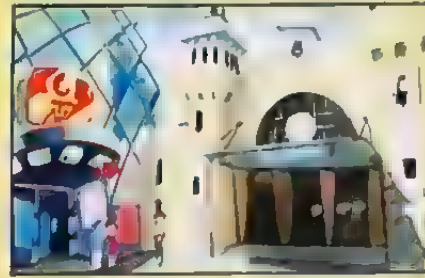
Una apasionante aventura cibernética, en la que debemos escapar con vida de la prisión en la que estamos.



POLICE QUEST IV

(Sierra/Coktel Educative)

Por fin la mejor parte de la saga policíaca más intrigante de toda la historia, y con gráficos SVGA en la versión de CD.



BIG RED ADVENTURE

(Core-Dynabite/Proein, S.A.)

Ayuda a Dino, un turista despistado, a sobrevivir en la nueva Rusia, donde todo tiene color rojo.



DIRECTOR'S LAB

(Viacom/CIC Interactivo)

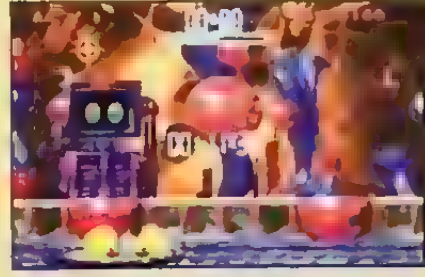
Gran herramienta multimedia de creación de videos, pensada especialmente para futuros directores de cine.



SLAM CITY

(Digital Pictures/Arcadia)

Lucha en la cancha contra los mejores jugadores de baloncesto callejero, con Scottie Pippen como estrella invitada.



ALIEN OLIMPICS

(Mindscape/Proein S.A.)

Las olimpiadas más divertidas de toda la galaxia llegan a tu ordenador para que participes en ellas activamente.



JETSTRIKE

(Rasputin/Proein, S.A.)

Aprende a realizar las acrobacias más arriesgadas a los mandos de los aviones más caros del momento.



PC RALLY

(DDM/Tower Comm.)

Siguiendo la regla de juegos como Rally Championship, aparece PC Rally para ponernos a los mandos de un Toyota.



KIYEKO AND THE LOST NIGHT

(Ubi Soft/Ubi Soft)

Un precioso cuento interactivo en el que tienes que ayudar a Kiyeko a recuperar la noche que han robado las serpientes.

LA PRINCESA DE LA JAULA DE ISHAR III

Hola amigos de OK PC. En el Ishar III CD, encuentro a una muchacha encerrada en una jaula en la Caverna de Lava, pero por más que intento rescatarla, la jaula siempre cae al suelo. Por favor, ¿podéis ayudarme con este enigma tan peligroso?

JAIME TORREVIEJA GUZMAN
CARLET (VALENCIA)

RESPUESTA

Esta respuesta de *Ishar III* vale tanto para tu versión en CD, como para la de disquetes. Sigue el camino que aparece nada más entrar en la cueva hasta llegar a la primera bifurcación, donde te desviarás a la derecha, recorrido que debes seguir siempre hasta el final del pasillo, donde girarás a la izquierda hacia el Este. En el último cruce verás la jaula colgada en lo alto. Avanza y retrocede para hacerla descender y liberarás a la princesa de su prisión, siendo posible enrolarla en tu cuadrilla.

LAS DESVENTURAS DEL MAGO SIMON

Estoy un poco perdido con el juego *Simon the Sorcerer*, y os agradecería que me ayudaréis con estas preguntas: ¿Como consigo desenterrar el Mithril?, ¿Vale de algo el gigante dormido en el abismo?

JOSE F. GARCIA SANZ
MAJADAHONDA (MADRID)

RESPUESTA

Para desenterrar el Mithril, debes convencer al arqueólogo de que inicie sus trabajos en el hielo. El gigante del abismo, te ayudará a cruzarlo, por lo que debes despertarlo de alguna manera. Para el resto de tus cuestiones, te aconsejamos que revises el *Trick & Tracks* de este juego que publicamos en el número 21 de la revista.

LARRY AL ATAQUE

Me he quedado un poco parado con el Larry VI de Sierra, y es que no logré encontrar el bañador que me de acceso a la piscina y al trampolín de salto.

PEDRO PAU ROMERAL
TARRAGONA

RESPUESTA

El bañador de *Larry VI* no lo podrás encontrar en ninguna parte, ya que debes fabricártelo tú mismo con los siguientes componentes: hilo dental, (que encontrarás en el cuarto de baño de tu habitación) y el paño de limpiar gafas, que hay dentro de la funda que alguien ha dejado olvidada encima del bar flotante de la piscina. Únelos con tu maña característica y ya tienes un bonito bañador de diseño.

EL CASTILLO DE ECSTÁTICA

En *Ecstatica*, intento entrar en el castillo para hablar con el mago, tal y como te dice el moribundo, pero no puedo entrar. ¿Qué hay que hacer llegados a este punto?

DAVID HERGUETA SOL
MADRID

RESPUESTA

¿Seguro que no has visitado el lago ya? Si no es así, deberás hacerlo, ya que para entrar en el castillo debes ser caballero. Si ya has visitado el pueblo, el monasterio y la cripta del mismo, simplemente encamínate hasta el lago, y sube a la losa que se encuentra en uno de sus extremos, y de forma automática lanzarás la espada a sus aguas. De ellas, emergerá una bella dama, que te nombrará caballero, con lo que ya no tendrás ningún problema para entrar.

MI ALFOMBRA ME LA ROBARON...

¿Sabéis algún truco para el fabuloso *Magic Carpet*? Ya me he pasado varias fases, pero la dificultad va en crescendo y me cuesta mucho avanzar en el juego.

DANIEL MATAS PADILLA
TERUEL

RESPUESTA

El mejor truco para el excelente simulador de alfombra mágica de Bullfrog es la perseverancia, ya que sólo con mucha práctica es posible avanzar fase a fase. El mejor truco que te podemos dar consiste en conseguir todos los hechizos posibles de cada fase, aunque es algo complicado. Si te has dado cuenta, cuando matas a un mago enemigo, sus hechizos permanecen uno o dos segundos en tierra, hasta que regresa a la vida. Si logras matarle en un ataque en picado hacia él, posiblemente puedas recoger las tinajas antes de que desaparezcan del suelo.

LAS CHICAS DE COBRA MISSION

Aunque me he acabado el juego, pienso que no he hecho todo lo que debía... ¿Dónde puedo encontrar ayuda sobre este juego?

JAIME TORROJA ANDUJAR
JAEN

RESPUESTA

Por tu pregunta, creo entender que te refieres a las acciones a realizar con las chicas del juego. Como sería muy largo de explicar, te remito a la solución que publicamos en el número 18 de OK PC.

Enviados a:



OK CORREO
OK PC

Pta. Rep. del Ecuador 2. 1º B
28016 MADRID



¡Escucha qué oferta de suscripción!



Tienes en tus manos un ejemplar de OK-PC y te está gustando. Estamos seguros de ello, porque la hacemos para ti. El mes que viene es probable que vuelvas al quiosco y la pidas. ¡Pero ya sabes cómo son estas cosas! Se ha podido agotar y te resultará difícil encontrarla. Tal vez debas pensar en la posibilidad de suscribirte. Te la mandamos a casa

cada mes y la puedes pagar casi como quieras: Con tarjeta, a plazos, al contado... pero lo mejor de todo es que te regalamos estos auriculares inalámbricos, para que te olvides de arrastrar cables. Los puedes conectar prácticamente a cualquier fuente de sonido y su calidad es la misma que la de unos buenos auriculares HI-FI.



Oferta válida únicamente para España

Oferta válida hasta agotar existencias

Deseo suscribirme a la revista **OK-PC** por el período y modalidad de pago que indico

NOMBRE _____ 1º. APELLIDO _____
2º APELLIDO _____
DOMICILIO _____ NUMERO _____ PISO _____
C. POSTAL _____ CIUDAD _____
PROVINCIA _____
EDAD _____ CIF o NIF _____ TELEFONO _____

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

POR UN AÑO. 12 envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío.

- ☐ AL CONTADO. 10.000 Pta
☐ APLAZADO. 2 pagos de 5.250 Pta. (10.500 Pta.)

FORMA DE PAGO

- ☐ CONTRA-REEMBOLSO
☐ CHEQUE a nombre de MULTIPRESS, S.A.
adjunto a este boletín

TARJETA

- ☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD
☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº _____

Caduca _____ 199 _____
MES + AÑO

FIRMA _____
reproducida en el boletín

Envía este cupón a: MULTIPRESS, S.A. Pza. República Ecuador, 2. 28016 MADRID Tno: 457 53 02 Fax: 457 93 12

CONTENIDO DEL CD-ROM

INSTALACION DEL CD-ROM

Para instalar el CD-ROM que regalamos con este número de la revista OK PC, sigue los siguientes pasos:

■ Ejecuta Windows.

■ Desde el Administrador de Programas, abre el menú Archivo, pulsando sobre la palabra Archivo con el cursor del ratón.

■ Selecciona la opción Ejecutar y escribe en la ventana que aparecerá a continuación: "D:\OKPC", sin las comillas. Si tu unidad de CD-ROM no es la D:, cambia esta letra por la que corresponda a tu ordenador. Pulsa sobre el icono Aceptar y se instalará el programa que gestiona el CD-ROM. Luego pulsa dos veces sobre el nuevo icono que aparecerá para ver el contenido del CD-ROM. El nuevo icono se situará en la ventana activa del Administrador de Programas.

RESOLUCION DE PROBLEMAS

La diversidad de equipos y configuraciones existentes en el mercado hacen muy difícil definir un estándar que valga para todos los equipos. Si en el programa de Windows se enciende el botón de Ejecutar y no consigues que funcione la demo, ten en cuenta lo siguiente:

■ Debes tener suficiente memoria libre del tipo que sea requie-

rida. Si el sistema operativo tiene menos de 580 Kb (593.920 bytes) libres, tendrás muchos problemas de memoria. Si quieres liberar más memoria, sal de Windows y ejecuta el programa bajo MS-DOS. Ten cuidado, los equipos que vienen con el sistema operativo y Windows preinstalados sólo suelen estar optimizados para utilizar memoria extendida XMS.

■ En caso de que el juego te funcione excesivamente lento, sal de Windows y ejecútalo bajo MS-DOS. Windows ralentiza mucho la ejecución de programas diseñados para MS-DOS.

■ No ejecutes NUNCA un programa bajo Windows si no estás seguro de que puede funcionar bajo este entorno. El mal uso de Windows puede ocasionar pérdidas irrecuperables de información.

■ Si tu problema es que los efectos sonoros no se oyen por tu tarjeta de sonido, sino por el altavoz del PC, prueba a ejecutar el programa bajo MS-DOS.

■ La mayoría de los programas del CD-ROM están configurados para utilizar Sound Blaster con dirección 220, interrupción 7 y DMA 1. En algunos casos se obliga a tener esta configuración, pero en la mayoría de las ocasiones puedes copiar el juego al disco duro y luego cambiar la configuración de sonido. Para hacer esto busca un archivo con el nombre INSTALL, SE-

TUP, CONFIG, SOUND o algo similar y ejecútalo.

Para que no tengas problemas, hemos incluido en el programa de este CD-ROM los pasos necesarios a realizar si quieres ejecutar un programa bajo MS-DOS.

Si copias un programa al disco duro, se te creará un directorio llamado OKPCDxx, donde "xx" es el número de CD-ROM publicado junto con la revista. De ese subdirectorio saldrá a su vez otro subdirectorio por cada juego que hayas copiado al disco duro.

MANEJO DEL PROGRAMA WINDOWS

Una vez instalado el programa de menú del CD-ROM se te ofrecerán las siguientes opciones:

■ **EJECUTAR:** ejecuta un programa del CD-ROM bajo Windows.

■ **INSTALAR:** ejecuta un programa de instalación especial para un juego en particular. Para jugar con el programa será necesario seguir las instrucciones que aparecerán en pantalla.

■ **COPIAR:** crea un duplicado del juego en el disco duro seleccionado, para que después pueda ser ejecutado sin necesidad de tener el CD-ROM en la unidad lectora.

Hemos incorporado un gran

número de mejoras en el programa de Windows que gestiona los archivos del CD-ROM, incluyendo la tecnología multimedia para todos aquellos que dispongáis de una tarjeta de sonido. Para simplificar la utilización por parte del lector de los vídeos incluidos en el CD-ROM, ahora al pulsar el botón Ejecutar saldrá directamente el vídeo, si ya se ha instalado anteriormente Video for Windows.

ERRORES BAJO WINDOWS

Hemos detectado que algunos usuarios han tenido dificultades para hacer funcionar el CD-ROM del mes pasado, utilizando el programa menú, que incluimos todos los meses. Este problema ha quedado resuelto en este número. Para que podáis utilizar correctamente el menú del CD-ROM del anterior número debéis seguir los siguientes pasos:

■ Introducir el disquete de este mes (DDM RALLY) en la unidad de disquetes que corresponda (A: o B:).

■ Copiar el archivo MCI.VBX al directorio de Windows y al del sistema con:

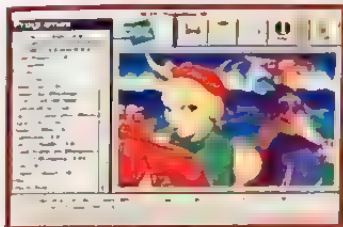
```
COPY A:\MCI.VBX
C:\WINDOWS
COPY A:\MCI.VBX
C:\WINDOWS\SYSTEM
```

También puedes copiar este archivo del directorio D:\OKPC incluido en el propio CD-ROM.

VIDEO FOR WINDOWS

386

Tarjeta de sonido
Windows 3.1



El programa Video for Windows es un reproductor de películas de video en formato AVI. Es necesario tenerlo instalado si quieres poder disfrutar de estos ficheros. Una vez instalado es recomendable salir de Windows, resetear el PC, y entrar de nuevo en Windows.

HERETIC

386DX/33 o superior
4 Mb de RAM
Ratón, teclado, joystick
Tarjeta de sonido

De los creadores del mítico Doom, uno de los juegos de mayor aceptación en los últimos años, nos llega Heretic, en el que nos sumergiremos en un mundo infernal lleno de de-



monios y monstruos sacados de las más terribles pesadillas. En el menú principal del juego pulsa sobre la opción Info y luego pulsa <Intro> sucesivamente para ver todas las teclas del programa.

SLIPSTREAM 5000

486DX/33
8 Mb
VGA
Teclado, joystick
Tarjeta de sonido



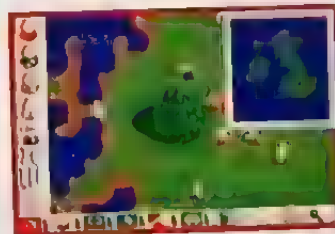
En un siglo lejano se han diseñado unos estupendos prototipos de carreras. Con Slipstream



5000 tú podrás pilotar los mejores vóhdos del futuro y dar rienda suelta a toda tu picardía en las carreras espaciales. En esta carrera vale todo y tus enemigos no cederán ni un centímetro ante tu nave. Te recomendamos que utilices un joystick. Para alcanzar las máximas velocidades tendrás que evitar chocarte con los riscos laterales y tener mucho cuidado con las entradas a los túneles. Examina el mapa para coger el mejor camino, pero recuerda que en el camino más largo están los boxes.

BALDIES

386DX/33
4 Mb de RAM



Esta demo te mostrará de una forma automática una secuencia de lo que será este magnífico producto que mucho nos recuerda a aquel mítico Pópolous que salió hace muchos años al mercado del videojuego, aunque por supuesto, como podréis apreciar Baldies tiene mucha mejor pinta.

AEGIS

Video for Windows
Tarjeta de sonido



Película que nos ofrece las mejores secuencias de este simulador naval en el que tomas el mando de un superbuque de guerra del futuro, ar-



mado con la más alta tecnología del momento. La música del juego es uno de los aspectos más cuidados del programa, así como sus excelentes gráficos como podréis apreciar en esta película.

RALLY CHAMPIONSHIPS

386DX/33

Tarjeta de sonido



Demostración no jugable del juego Rally Championships con el que podrás pilotar los últimos modelos de coches y derrapar en los circuitos más

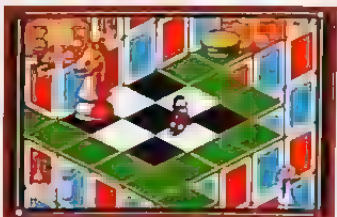
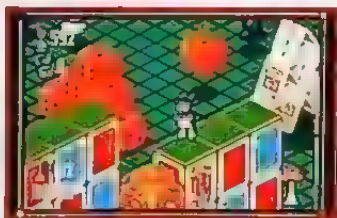
duros de esta competición. Nada más empezar la demo, pulsa la <Barra espaciadora> para salir de la gasolinera y empezar esta autodemó.

WHIZZ

386DX

4 Mb de RAM

VGA



Un divertido conejito de la suerte se ha adentrado en el País de las Maravillas debido a un accidente aéreo. Tu misión es encontrar el globo con el cual podrás escapar de esta divertida pesadilla. Esta demo no es jugable pero te

servirá para ver la rapidez y variedad de este juego que nada desmerece a los juegos de las consolas.

MYST#

Video for Windows

Tarjeta de sonido



Película que nos muestra cómo se ha producido este magnífico juego que ha batido records de ventas en el mundo. Esta aventura para el entorno Windows será próximamente traducida al castellano en nuestro país. La película dura aproximadamente 15 minutos.



SUPER STREET FIGHTER II TURBO

486SX/25 o superior

4 Mb de RAM configuradas como XMS

VGA

30 Mb de disco duro

Tarjeta de sonido

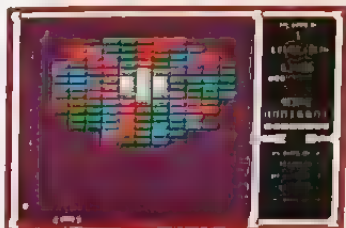
CD-ROM de doble velocidad.



El último y más fascinante combate entre los dioses de la lucha está a punto de comenzar. Con esta demo jugable de esta novedosa versión de Super Street Fighter II Turbo podrás reencarnar al famoso Rhyo y lanzar sus mortíferas bolas de fuego. Todo un juego de lucha que hará las delicias de los más exigentes. Las teclas de esta demo son: Alt-Q para salir; para mover a tu luchadores utiliza A, D, W y S. Para realizar los diferentes golpes utiliza T, Y, U y G, H, J. Recuerda que determinadas combinaciones te ofrecerán los golpes secretos de los luchadores.

JUEGOS PARA MS-DOS

Aquaman



Juego donde has de conseguir unir mediante tuberías dos conductos.

Happy Birthday to You

Si quieres celebrar tu fiesta de cumpleaños, has de hacerte tu propio pastel.

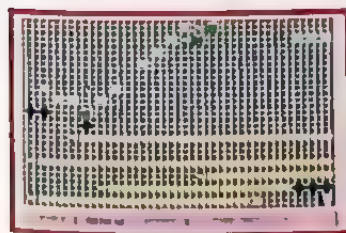


Bolo Adventures

Tienes que conseguir llegar al Sr. Bolo y por delante tienes más de 40 pantallas que resolver.

Bolo Adventures II

Segunda parte de este excitante juego de estrategia.



Jigsaw

Un juego de puzzle idéntico y clavado a los de sobremesa. Deshazlo en piecitas y luego

recompónlo con tu habilidad de hacer puzzles.

Ladder Man

Ve recogiendo todos los ladrillos que vayas encontrando.

Mastermind



Juego en el que has de hallar la combinación correcta de colores.

Mindcube

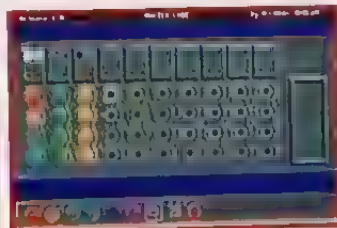
Recoge todo el dinero que puedas pero ten cuidado con las cámaras, no te vayan a ver.

Mosaix



Excelente juego de puzzle con varias imágenes y niveles de dificultad. Permite cargar imágenes PCX para poder hacer puzzles con ellas.

Master Code



Otro juego del tipo Mastermind, de adivinar colores.

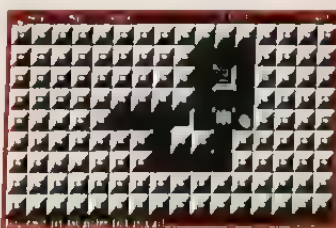
Master Mind

Otro Mastermind, pero éste con frutitas.

PC Jigsaw

Tercera versión con pantallas diferentes del juego de puzzle jig.

P.E.G.S.



Juego en el que has de ir uniendo figuras que tengan la misma forma.

Picture Puzzle

Otro excelente juego de puzzles.

Plix

Juego en el que has de unir las piezas.

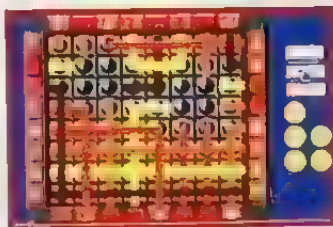
Puzzle

Excelente puzzle, muy bien hecho, con gráficas impresionantes.

Scramble

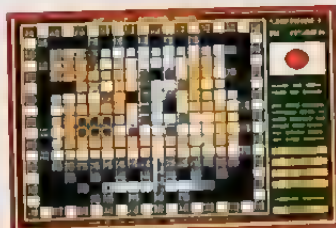
Juego de hacer puzzles.

Seeker



Juego en el que has de ir haciendo conexiones entre fichas.

Sokoball of Osaka



Has de eliminar de la pantalla las cajas que hay apartándolas y llevándolas a un lugar en concreto.

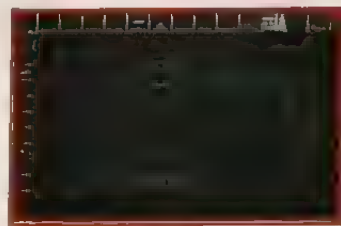
VGA Jigsaw

Otro magnífico juego de puzzle que soporta resoluciones de 800 x 600.

3 Ball Jugler

Juego donde has de hacer malabarismos con pelotas.

Action



Programa con el que puedes hacer tus propios dibujos y animarlos.

Animal quest

Juego de supervivencia animal.

Brain Deal 2

Juego de retención mental donde has de encontrar una pareja de números detrás de otra.

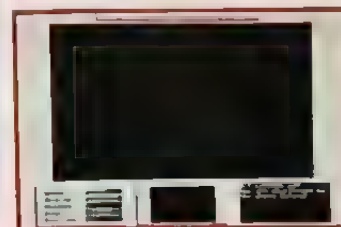
Joke Talk

Programa que habla por los codos.

Crazy Shuffle

Juego donde has de encontrar las parejas picando solamente dos por vez.

Line Wars



Típico simulador espacial con gráficos VGA.

ABC Paints

Programa para poder colorear dibujitos que lleva el propio programa.

Coloring Book



Programa para hacer dibujos al estilo del Paint Brush.

Circus

Programa para que los niños aprendan a dibujar.

Dr. Motes

Otro fascinante y apasionante programa para colorear dibujos.

Crayon Box

Excelente juego con varias posibilidades, ya que aparte de dibujar y pintar lleva varios juegos.

Uncle Ken's

Popular juego de unir puntos para ver el dibujo pasado al ordenador. Luego permite colorear.

Instant recall

El conocido juego del Simon pasado por el ordenador.

Magic Crayon

Otro espléndido programa de dibujo para niños.

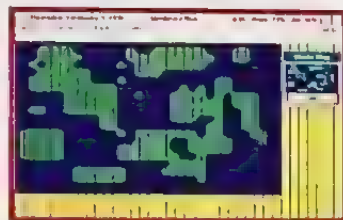


JUEGOS PARA WINDOWS

Battles in a Distant Desert 1.5

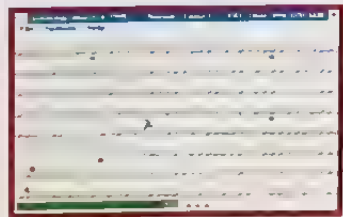
Juego de estrategia para Windows. Es una recopilación de batallas que han sido sacadas de la Operación Tormenta del Desierto, de la Guerra del Golfo contra las tropas iraquíes. Puede soportar una tarjeta de sonido o el PC speaker.

Medieval War 1.1



Juego de estrategia bélica. Medwar es un juego para Windows basado en los tiempos de la Edad Media. Permite la participación de hasta seis jugadores que pueden ser personas o se puede asumir sus puestos el PC, tiene 24 niveles de dificultad y 14 tipos diferentes de piezas. Completo juego con gran cantidad de opciones.

Space Exploration Mission Alpha



Juego de habilidad espacial. Nueva versión. Excelente adaptación de los juegos de aterrizaje espacial. Has de controlar una nave cuando desciende desde la nave nodriza hasta que pueda aterrizar en una plataforma de cualquiera de los planetas del sistema solar. Una vez has aterri-

zado bien, tienes que despegar y volver a ensamblar con la nave nodriza, que es lo más difícil, un acoplamiento y en movimiento.

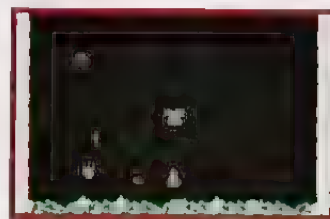
Space Traveler

Juego espacial de habilidad. En este apasionante juego, pilotas una nave espacial que ha de capturar estrellas para poder tener combustible. Las estrellas sólo se pueden capturar por un pequeño tubo que hay en el frente de la nave; si las estrellas tocan la nave por cualquier otro sitio, ésta será destruida y, para dar más dificultad, también has de esquivar las otras naves que se te cruzarán por el camino.

Wumpus for windows!

Juego de lógica y suerte. En este juego tendrás que elegir qué camino seguir de los tres que se esconden detrás de las tres puertas. Así sucesivamente para ir consiguiendo puntos y poder seguir adelante.

Win Aliens 1.02



Juego de naves espaciales tipo invasores. Muy buen juego de naves para Windows 3.1 con buenas animaciones. Imprescindible para los amantes de los juegos arcade. Un buen trabajo de programación que incluye más de 100 niveles y sonidos digitalizados.

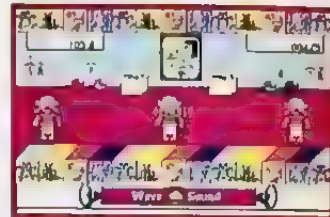
Block Breaker 4.0

Block Breaker es una interesante adaptación para Windows 3.1 del clásico juego arcade del Rompemuros, en el que has de

romper los ladrillos que forman un muro mediante una pelotita que se controla por medio de una plataforma deslizante. Este juego viene con diferentes niveles, diversas opciones de configuración, sonidos digitalizados y canciones MIDI.

Brats v 2.0 Feed Crying Babies

Juego de habilidad y puntería. Estás en una sala de una guar-



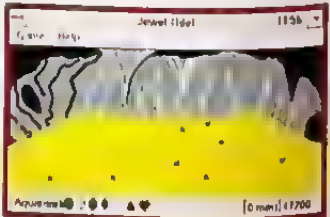
dería donde un montón de bebés hambrientos están llorando porque ha llegado la hora de alimentarlos con un biberón de una leche especial que los hará callar para que estén más monos y quietecitos. Tienes un tiempo y has de tratar de hacer callar al máximo número de bebés posibles.

Chomp 1.2

PacMan para Windows. Fantástica pequeña adaptación del arqueológico juego de las recreativas. Tiene jugabilidad al cien por cien. Esta nueva versión permite empezar la partida a partir del último nivel donde te hayas quedado pero... cuidado: al salir del juego, esta información se perderá.

Jewel Thief

Juego de habilidad. En este juego, encarnas a un ladrón



que roba a otros ladrones para poder recuperar las joyas robadas (vaya lio). Has de ir a

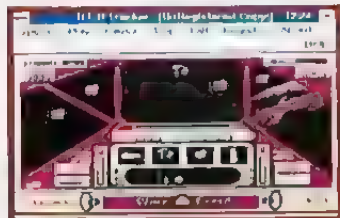
diferentes lugares del mundo y enfrentarte a no ser descubierta, mientras llevas a cabo tus operaciones de robo. Hay la opción de configurar la velocidad del juego y de poder salir del área de juego sin que te resten una vida.

Lunar BBall

Juego de basketball para Windows. En este juego jugarás al baloncesto en cuatro planetas diferentes y con su gravedad correspondiente. Se puede personalizar la dificultad. Buenas gráficas digitalizadas a 256 colores y sonidos WAV hacen el juego más ameno.

Ufo

Difícil juego de puntería para Windows. Estás pilotando una



nave que va hacia la Tierra y has de destruir todo lo que se te aparezca por delante para poder llegar. El juego es bastante chungo ya que has de acertar en el punto medio de las dianas que van apareciendo. Los gráficos son buenos y los sonidos digitalizados, también.

WinFight!

Original juego de puntería. En este juego te enfrentarás a un duelo a muerte contra un pis-



tolero de lejano oeste por toda la pantalla. Tiene cosas muy buenas, como el temporizador. También te permite afrontar duelos cuando el programa lo

quiera y no importa en qué parte estés.

Winroids v 1.0

Adaptación con unas gráficas muy, muy buenas y en 3 dimensiones del clásico juego de los asteroides. Lleva dos canciones MIDI con mucho ritmo y muy trabajadas también.

Black Box v 2.0

Juego de lógica. Juego de tablero consistente en situar tus fichas en los diferentes agujeros.

Boxem v 1.0



Juego de mesa de estrategia. Divertido juego de mesa con imágenes en 256 colores y sonido a 22.000 Hz que consiste en crear más cajas que tu contrincante.

K-Chess for Windows 1.5

Buen simulador de ajedrez para Windows, con opciones de guardar partida, juego automático, pistas, uno o dos jugadores, etc.

M-Tracker v 1.0

Adaptación para Windows y dos jugadores del apasionante juego del parchis. Juega contra tu PC o contra un amigo tirando tus dos dados y intentando po-



der hacer la vuelta a tus fichas sin que tu contrincante te las envíe otra vez para casa. Se sa-

le con un 6.

Shih Dao v 3.0a

Juego de estrategia. Nueva versión de un antiguo juego original de la China. Fantásticos gráficos con 256 colores, tanto del tablero como de las fichas.

Cribbage for Windows v 3.02C

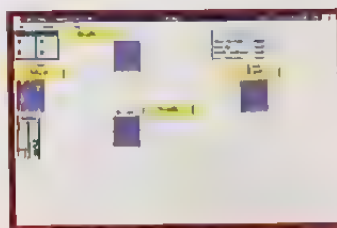
Juego de cartas. El objetivo del juego es el de completar dos circuitos del marcador antes de que lo haga tu oponente.

Ada Toweres

Juego de cartas tipo solitario. Ada Toweres es un juego para Windows Freeware con algunas características de juego interesantes.

Bridge for Windows

Versión para Windows del clásico juego de cartas que ha fascinado a tantos millones y millones de personas en todo el mundo durante generaciones.



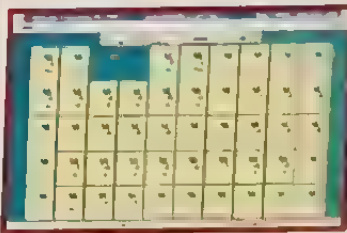
Carlton for Windows

Versión shareware para Windows del juego del Carlton, mundialmente conocido en los círculos de juego de cartas.

Concentration Solitaire v 2.1

Juego de concentración y memoria. Versión del clásico juego de recordar parejas idénticas. Tiene diversas opciones de configuración que, por ejemplo, te

permite seleccionar si las parejas han de ser totalmente iguales de color, palo y número o si



sólo lo han de ser en número. También tiene opción de sonido con lo que el juego pasa a tener otra dimensión lúdica.

Craps! v 1.02

Juego de azar con dados. Lanza tus dados en el tablero y mueve tu pieza y gana.

Four Seasons 1.03

Juego de cartas tipo solitario, ahora con sonido multimedial. Del mismo autor del Solitaire Suñ, ahora mucho más entretenido y apasionante.

Jackpot

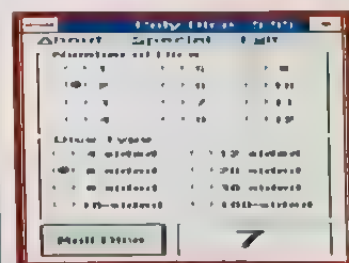
Simulador de las máquinas tragaperras que pueblan todos los bares y restaurantes de todo el país, a diferencia de que esta es gratuita. Ahora bien, tampoco te da pasta si te toca un premio gordo.

Poly Dice v 1.1

Fácil juego de dados para Windows con opciones de configuración que te permite jugar hasta 1.000 veces.

Rangoon v 1.11

Juego de solitario con 52 cartas puestas boca-abajo.

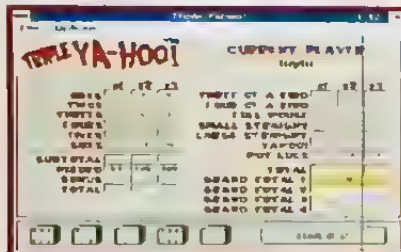


Spin 'n' Win 1.0 a

Juego del ahorcado. Versión al estilo de Las Vegas del juego del ahorcado con múltiples opciones de configuración. Pueden jugar de 1 a 3 personas, tiene sonidos y muchas sorprendentes opciones más que te harán gozar como nunca antes lo habías hecho.

Triple Yahoo! 2.0f

Juego de dados. Completo juego en el que pueden participar de 1 a 4 jugadores, sonidos WAV, marcador de los 10 mejores, animaciones bonitas y más.



Video Draw poker

Otra versión de video-póquer con fotografías digitalizadas.

Video Draw Poker

Versión muy sencilla, pero muy buena con su gran jugabilidad del video-póquer.

WinPoker v 3.0

Muy buena adaptación para Windows de video-póquer muy parecida a una máquina real de casino. Recomendada.

Color Codes

Juego de lógica. Tienes que adivinar un código de colores que puede contener de 4 a 10 colores. Juego al más puro estilo de Mister Mind.

Kalah

Juego de estrategia. Este es un antiguo juego, según dicen los historiadores especializados, en el que recientemente se puede jugar contra tu querida máquina PC.

Mancala

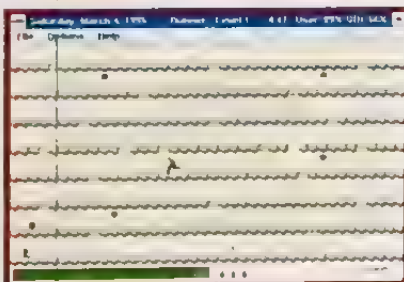
Juego de estrategia. Versión de un juego que tiene sus orígenes en África. El juego consiste en una competición consistente en acumular el máximo de piedras sin que tu adversario te supere.

Siege! for Windows 1.1

Juego bélico de estrategia. Juega contra tu PC o con algún amigo (si tienes) vía módem o por red.

Runner

Juego de plataformas. Interante juego en el que vas corriendo por diversos niveles, abriendo luces de camino hacia



una puerta tele-transportadora. Cuidado con los enemigos que van a por ti.

JJR Pinochle

Juego de cartas. Versión para Windows del juego del Pinochle.

Euchre

Este juego de cartas se desarrolla con dos equipos formados por dos personas. Los ganadores son aquellos que consigan reunir más de diez puntos con las diferentes manos

de cartas.

Klondike Solitaire 93.06.20

Juego de cartas tipo solitario.



Concentration Challenge 1.0

Juego de memoria. Versión con colores del juego de recordar parejas idénticas.

Hangwin v 1.70

Juego del ahorcado. Esta versión tiene la opción de ponerle una cara animada al prisionero y además tiene sonido. Inocente juego que esconde una gran crueldad, ya que puedes ver cómo una persona humana va perdiendo su vida poco a poco.

Matchem

Juego de memoria. Este genial juego consiste en que los niños relacionen un sonido con un animal. Los sonidos son WAV digitalizados y los gráficos están a 256 colores.

Trio 1.0

El juego consiste en 81 cartas con diferentes ilustraciones.



Has de formar tríos para sacar esas cartas de la partida.

Sevvven

Juego de palabras. El juego consiste en construir el máximo número de palabras de siete letras que puedas en diez minutos.

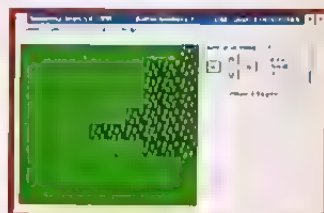
Battles on distant planets v1.5

Juego de estrategia. El desarrollo del juego ocurre en el espacio, como en la Guerra de las Galaxias pero en Windows y sin tanta acción.

4 Play v1.2

Versión para Windows del famoso 4 en raya conocido por juegos como Conecta 4 de MB.

Battles Master v2.01



Juego de estrategia. Tienes que desarrollar una batalla contra tu PC, tu enemigo temporal, pero no es muy difícil de jugar.

3 Shuffels & a Draw 1.0



Juego de cartas parecido al solitario.

Atlantic City BlackJack v1.2

Excelente adaptación del juego de casino del BlackJack que se desarrolla en una fiel versión de una mesa de casino.

Grand Price

Winner v1.1

Generador aleatorio de números de loto.



Está especialmente programado para dar números de las loterías americanas, pero si son combinaciones de seis números, también se pueden utilizar aquí y ganar miles y miles de millones con los que podrás comprarte, incluso, un ordenador nuevo.

Wintelligence v 1.5

Test de inteligencia por medio de 87 preguntas. Como está en inglés, puedes no ser inteligente pero saber traducirlo, y si eres inteligente y encima sabes traducirlo, entonces es que eres un superdotado.

DOOM saved game editor v 1.1 / Win



Editor de archivos DSG (los de guardar partida) para el juego del Doom. Sinceramente, la gracia del juego del Doom reside en acabártelo sin ningún truco extra (cómo he hecho yo más de cuatro veces con el Doom y otras dos con el DoomII).

Galaxy

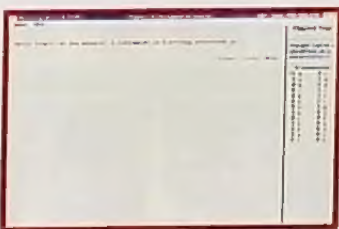
Fantástico simulador del movimiento de las estrellas atraídas por la gravedad. Está muy bien y te puedes pasar horas "pillado" delante del monitor

viendo cómo se mueven. Está muy bien el EXPLODE.INI.

Jeu d'Henry v 1.0

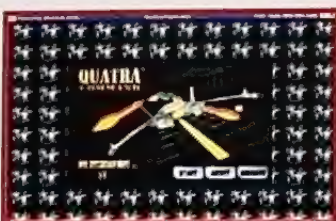
Juego de lógica. El que saca el último objeto es el que pierde.

Crypto v 1.2



Rompecabezas de letras. Tienes que descubrir la frase que se encuentra codificada.

Quatra Command v2.5

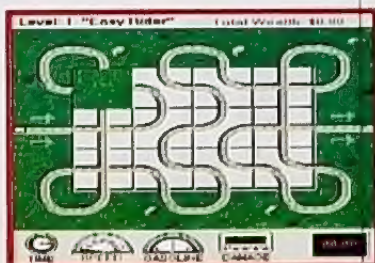


Excelente y brillante por sus gráficos juego de habilidad consistente en una batalla espacial. Tiene soporte para música MIDI. Lo mejor del juego es que tiene de fondo musical un sampleo del Left to my own devices de los Pet Shop Boys.

Squirmer v1.0

Juego arcade de habilidad en el que has de detener a una serpiente.

Street Shuffle v1.0



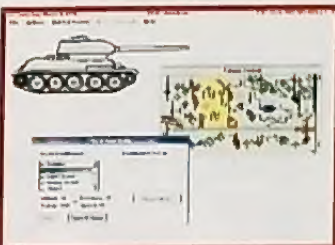
Juego de habilidad.

Mother of all Battles v1.1b



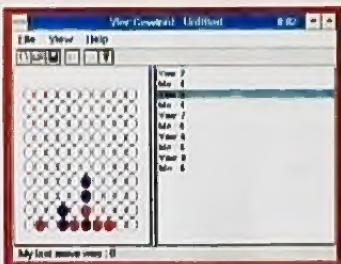
Juego de táctica y estrategia con excelentes gráficos.

Tank Battle for Windows v4.0



Guerra estratégica de tanques.

Connect Four v 1.0



Juego de estrategia y de lógica. Es una versión del clásico Conecta 4 o el 4 en raya.

Lotto Simulator v 1.1

Generador de números de lotería y estadísticas.

CyberTarot v 1.1a

Juego del tarot con su correspondiente análisis de las cartas. El futuro ha dejado de ser un enigma con este juego.

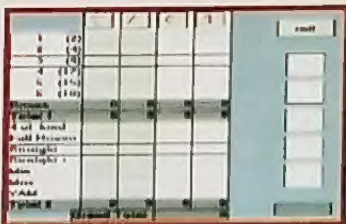
Touzai Mahjong v 1.01

Juego del viejo Mahjong para 4 jugadores.

WinMatch v 4.0

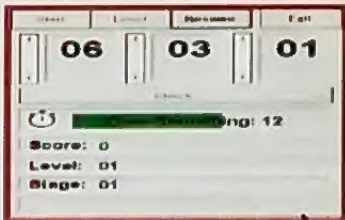
Juego de cartas con el que has de realizar combinaciones específicas para poder ganar y así fardar a saco con tus amistades y ser envidiado el resto de tu vida.

Yam v 1.0



Simplemente es un juego de dados sin más.

Safe Buster v 1.0



Juego de lógica. Tienes que encontrar la combinación numérica de una caja fuerte en pocos segundos. Si puedes aplicar este juego a la realidad te puedes hacer muy rico.

Winpat

Gran colección de pequeños



juegos "Patientes" para Windows.

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

SERVIPACK
TRANSY
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA
DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 900 PTAS.
PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
SOLO PENINSULA
ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

¡Haz tu pedido por teléfono!
o utiliza el cupón de pedido
LUNES A VIERNES
DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 H

902171819

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92



032 HOBBYTEX
Si no tienes el sistema
operativo HOBBYTEX para
conectarlo a HOBBYTEX,
solicítalo y lo recibirás
gratis.

CON ESTA APLICACIÓN LOS USUARIOS
DE NUESTRO CENTRO SERVIDOR UN SISTEMA RAPIDO Y EFICAZ
DE VENTA DIRECTA VIA MODEM, EN EL QUE PODREIS CONSULTAR
Y ADQUIRIR NUESTROS PRODUCTOS.

PC COMPONENTES PC

DISCOS DUROS	DISQUETERA
• DISCO DURO 420 Mb 25.990	• FDD 3.5 1.44 Mb 4.990
• DISCO DURO 540 Mb 27.990	
• DISCO DURO 730 Mb 34.990	
• DISCO DURO 850 Mb 39.990	
MEMORIA	MONITORES
• SIMM 1Mb 30 CONTACTOS 5.990	• PROVIEW 14" Color 28 D P NO ENTRELAZADO, FULL SCREEN, ENERGY SYSTEM, BAJA RADIACION 34.990
• SIMM 4Mb 72 CONTACTOS 22.990	• PROVIEW 15" Color 28 D P NO ENTRELAZADO, FULL SCREEN, PANTALLA PLANA, ENERGY SYSTEM, BAJA RADIACION 54.990
• SIMM 8Mb 72 CONTACTOS 45.990	
• SIMM 16Mb 72 CONTACTOS 72.990	
TARJETAS DE VIDEO	MICROS
• VGA VLB 5-3 1 Mb ampliable 2 Mb 12.990	• MICRO INTEL DX2 66 19.990
• VGA PCI 1 Mb ampliable 2 Mb 14.990	• MICRO INTEL DX4-100 39.990
• VGA VLB CIRULUS LOGIC 1 Mb ampliable 2 Mb 12.990	• MICRO INTEL PENTIUM 190 84.990

PACKS DE SHAREWARE PACKS DE SHAREWARE PACKS DE SHAREWARE PACKS DE SHAREWARE

DR. SHAREWARE II 1.990 **PEGASUS 5.0** 4.990 **DO MUCH SHAREWARE** 3.990 **NIGHT OWL** 3.990 **SHAREWARE OVERLOAD 180** 3.990 **CICA WINDOWS** 3.990 **WORLD OF SHAREWARE** 4.990 **EXPLOSION 3** 4.990 **WINDOWS POWER GAMES** 3.990 **WORLD OF WINDOWS** 3.990 **ARCADE COMPANION** 1.990 **ARCADE COMPANION Vol. 2** 1.990 **SHARESPANOL** 3.990

OFERTA INCREIBLE! 4.990 **PACKS DE SHAREWARE POR 4.990** **OFERTA INCREIBLE!**

BEST OF SHAREWARE 1 2.990 **SHAREWARE 4** 2.990 **THE BEST OF GAMES 2** 2.990 **WINDOWS & OS/2** 2.990 **THE BEST OF BUS** 2.990 **MODERN MADNESS** 2.990 **101 ONLY THE BEST GAMES** 2.990 **101 ONLY THE BEST GAMES Vol. 2** 2.990 **TOP 50 GAMES FOR MS-DOS** 3.990 **TOP 50 GAMES FOR WINDOWS** 3.990 **TOP 200 DOS** 2.990 **TOP 100 WINDOWS** 2.990 **200 WINDOWS GAMES** 2.990

UTILIDADES APLICACIONES UTILIDADES APLICACIONES

500 FONTS 2.990 **CLIP ARTS & FONTS** 2.990 **4000 ICONS** 2.990 **How to Create MULTIMEDIA** 3.990 **ANIMATION How to CD** 3.990 **POWER UTILITIES** 2.490 **UTILITIES PLATINUM** 1.990 **DICTIONARIES & LANGUAGE** 3.990 **DICCIONARIO 2000** 2.990 **OS/2 WARP VERSION 3** 9.400

LINUX DEVELOPER KIT 4.990 **METAMORF 3** 4.750 **MORPHOLOGY 101** 6.990 **VISTA PRO** 13.990 **VR WORKSHOP** 6.990 **CD BLASTER** 3.990 **MULTIMEDIA 3 PACK** 3.990

OS/2 WARP VERSION 3
• SISTEMA OPERATIVO 32 BIT
• MULTITAREA REAL
• LEVANTA TODAS LAS APLICACIONES DE DOS Y WINDOWS
• AMPLIO SOPORTE MULTIMEDIA
• LENGUAJE REEX
• INCLUYE PROGRAMAS DE GESTION PROFESIONAL
• COMUNICACIONES
• OS/2 7 RECORD DE FAX
• CONEXION COMPRESOR
• CONEXION INTERNET

OBRAS DE CONSULTA CD OBRAS DE CONSULTA CD OBRAS DE CONSULTA CD OBRAS DE CONSULTA CD

DIDACTA 15195 **LA MAGNIFICA DEL TIEMPO** 8.500 **ANAYA INTERACTIVA** 10795 **AN ENCIclo** 8995 **AN ENCICLO** 6995 **AN ENCICLO** 8995 **EL CUERPO HUMANO** 7195

LA EDAD DEL ORO 4.445 **MUSEO DEL PRADO** 4.950 **ZETA MULTIMEDIA** 14900 **EL CUERPO HUMANO** 14900 **EL CUERPO HUMANO** 14900

EL SISTEMA SOLAR 7990 **CUERPO HUMANO (HUMAN)** 9990 **GEOGRAFIA FISICA ESP.** 5990 **EL MUNDO DE LOS MINERALES** 9990 **GEOLOGIA** 5990

BIBLIOTECA HISPANO AMERICANA 4.990 **PINACOTECA** 1.990 **DISCOVERY** 11.990 **ENCICLOPEDIA** 9.990 **ESCAPA** 7.995

PACK DE JUEGOS CD PACK DE JUEGOS CD PACK DE JUEGOS CD PACK DE JUEGOS CD

MEGAPACK 11 6.990 **MEGAPACK 11 vol 2** 6.990 **TOP TEN PACK** 5.990 **EXPLORER PACK** 6.990 **ANNIVERSARY 10TH Year Anthology** 8.095

16 TITLES Vol. 1 9.990 **MILE HIGH CLUB** 5.990 **PACK GOLDEN 10** 4.990

TREASURE PACK 6.990 **Street Fighter Series** 4.990 **WORLD OF FLIGHT SIM** 4.990 **ULTIMATE GAMES COLLECTION** 5.990 **OPERA 25** 2.495

SFT PACK 10 CD-ROM 4.990 **SFT PACK 10 CD-ROM** 5.990 **SFT PACK 10 CD-ROM** 5.990

CENTRO MAIL

Centros Mail en España



BUENOS AIRES
PRAMA S.A. TEL. 214 00 30
C.P. 10711 ARGENTINA



BURGOS
TEL. 24 00 00



GRANADA
MARTINEZ CAMPOS, 11
CALLE CALDERAS, 11 TEL. 29 00 54



LA CORUÑA
BOBATO DE ARRIAGA, 1
TEL. 10 00 11



LAS PALMAS
PROYECTO ALBAZ, 2
TEL. 23 00 01



MADRID
P.O. BOX 100 DE LA CALERA, 1
TEL. 027 02 02



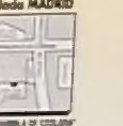
MADRID
CALLE MONTEA, 20
TEL. 027 00 70



Alcala de Madrid
C. BARRIO, 80
TEL. 000 00 00



Alcobendas de Madrid
C. CONSTITUCION, 10
C.C. POCASO, TEL. 022 00 07



Caslada de Madrid
C. C. LA RAMBLA DE CASLADA
LOCAL 8, C. AGUSTIN, 28
TEL. 021 00 70



Mostoles de Madrid
PRAMA S.A. TEL. 011 11 15
MESTOLES TEL. 011 11 15



Torrelaguna de Madrid
AV. DE LA CONSTITUCION, 80
LOCAL 64, TEL. 071 00 74



MURCIA
GONZALEZ ADALIS, 14 BAJO
TEL. 21 00 00



Palma de Mallorca
C. PEDRO DE CALABAR, 1 MT. 11
LOCAL 9, TEL. 72 00 71



PAMPLONA
C. PRINCEP, 7
TEL. 27 00 00



SALAMANCA
CALLE FORTE, 54
TEL. 20 00 00



San Cruz de Tenerife
BARRIO BENEFICENTE, 4
TEL. 29 00 00



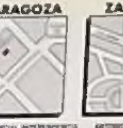
SEVILLA
CENT. COMERCIAL LOS ANGELES
LOCAL 8, 4, TEL. 001 00 00



VALENCIA
PRIMA S.A. TEL. 011 11 15
MESTOLES TEL. 011 11 15



VIGO
PLAZA DE LA FERIA, 3
TEL. 021 00 70



ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INTERDEPENDENCIA
PLAZA 1, TEL. 021 00 70



ZARAGOZA
BARRIO LAZAROS, 4
TEL. 021 00 70



NOVEDADES PC3 CD ROM

1942 PC3-7195	ACES OF THE DEEP PC-7495/CD-8495	ALVIN AND THE CHIPMUNKS PC-6495/CD-7495	ALL W/OF LEMMINGSLAND IN THE DARK 3 PC-5395/CD-6295	BATTLE BLUES CD-6995	BATTLEZONE PC3-6495	BODY COUNT PC/CD-6295	BUREAU 13 PC/CD-6495	CD BASKET CD-4445
COLORIZATION PC-6745/CD-6995	COMBAT AIR PATROL PC/CD-6495	COMMANDER MOOD CD-7495	CREATIVITY SHOCK CD-8495	CYBERIA CD-8495	CHAOS CONTROL CD-7495	DARK FORCES CD-7495	DESCENT PC-6495/CD-8995	DISC WORLD PC-7495/CD-8495
DREAMWORLD PC/CD-7645	EARTHSHAKE PC-6495/CD-7495	ICARICA CD-8095	EL REY LEON PC/CD-3395	FIELDS OF GLORY PC3-5845	FIFA SOCCER PC/CD-5395	FLEET DEFENDER PC-7195/CD-8995	FLIGHT LIGHT PC/CD-7995	FLIGHT UNLIMITED PC-4945/CD-6995
GUILTY PC-6495/CD-7495	HARBOON II PC/CD-8995	HIGH SEAS TRADER PC-6495	ROTHSCHILD PC-6495/CD-8095	SHAR II PC-8495/CD-6745	JETSET CD-5495	KING QUEST VI PC/CD-7995	KYBARIA 3 CD-8995	LEGIONS PC3-6495
LOD OF THE REALMS PC-5795/CD-6295	MAGIC CARPET CD-6295	METAL WARRIORS PC-6495	MORTAL KOMBAT II PC/CD-7495	MASCAR RACING PC-8495/CD-9995	NHL 95 PC-6295	PC BASKET 3.0 PC-2750	PC CALCIO PC3-2445	PC FUTBOL 3.0 PC3-2695
PLANET FANTASY CD-5495	PLANET FOOTBALL PC3-4945	POLICE QUEST IV PC-7495/CD-8995	POWER DRIVE PC/CD-8495	PSYCHO PHOBIA PC/CD-6995	REDEMPTION PC-5095/CD-6995	BOX CRUISER PC3-2495	SPACE ACE CD-7995	STAR CRUISER CD-5495
SUPER GURILLAS PC3-2245	S. STREET FIG. II TURBO PC/CD-6495	THEME PARK PC-6295/CD-7195	THE FIGHTER PC3-8995	UNDER A KILLING MOON CD-11495	UNIVERSE PC-4995/CD-5995	US NAVY FIGHTER CD-8495	WING COM. ARMADA/NAVY COMMANDER II PC/CD-6295	WOODRIFT CD-8995

OFERTAS CD ROM

317 FLYING FORTRESS FVP-1995	BLUE FORCE FVP-4995	CAMPANO I FVP-3990	CONCORDE 7 FVP-2995	CRUISE FOR A CORPSE FVP-1995	DOG FIGHT FVP-1995
F1 GRAND PRIX FVP-1995	F117 A FVP-1995	F13 STORM EAGLE II FVP-1995	F13 STORM EAGLE III FVP-1995	F13 STEALTH FIGHTER FVP-1995	FALCON 3.0 FVP-3490
FIELDS OF GLORY FVP-1490	GREAT TANK BATTLES II FVP-4990	GUNSHIP 2000 FVP-1995	HARBOON FVP-3095	HARRIER JUMP JET FVP-1995	HIGH COMMAND FVP-3095
INHERIT THE EARTH FVP-2995	LAERT I FVP-1995	LIGHTNING II FVP-3990	LINKS FVP-1995	LOOM FVP-4995	MI BANK PLATFORM FVP-1995
MAD DOG MC CREE FVP-2990	MAD DOG MC CREE 2 FVP-4990	MICHAEL JORDAN FVP-2990	MONKEY ISLAND FVP-4995	PATRIOT FVP-3095	PIRATES FVP-1995
REBEL ASSAULT FVP-4990	RISE OF THE ROBOT FVP-6990	SEAL TEAM FVP-2990	SHADOW CASTER FVP-2990	SPACE QUEST I FVP-1995	SPACE QUEST IV FVP-2990
SPACE SHUTTLE FVP-3095	TASK FORCE FVP-1995	THE 7TH GUEST FVP-4990	TORNADO FVP-4750	WHO SHOT J. ROCKET WING COMMANDER II FVP-4990	WING COMMANDER II FVP-2990

JOYSTICK PC

ANALOG GRAVIS - 7.990	PAD GRAVIS - 4.500	PC RAIDER - 4.290	PHANTOM 3 - 3.490	PHOTO - 2.990
PYTHON - 1.995	RAIDER 5 - 2.900	STARFIGHTER 5 - 2.595	SUPER WARRIOR 3.995	TORNADO - 3.490

PRODUCTOS PRIMAX

ESCANER DE MANO ESCANER 256 ESCALAS DE GRIS ESCANER 32 BLANCO Y NEGRO ESCANER COLOR 24 BITS 16.8 Mill. Colores 16000 9900 26900	ESCANER MOTORIZADOS ESCANER COLOR MOTORIZADO 24 BITS 54000 Todos los escáners incluyen OCR	RATON 3 BOTONES 1990	DATA PEN 49000	CONTROL PAD 1 JUGADOR CON CABLE 2 JUGADORES INFRAROJOS 1 JUGADOR INFRAROJOS 2100 8600 5900
--	--	----------------------------	-------------------	--

Sound BLASTER

S. BLASTER AWE32 45.900	S. BLASTER 16 Value Edition 17.990
4X Multimedia Home CD 74.900	S.B. AWE 32 Value Edition 34.990
KIT CD-ROM 25.990	DISCOVERY CD 16 Value edition 39.990

HAZ TU PEDIDO POR CORREO. TEL: 380 28 92. FAX: 380 34 49

OK PC: RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL Vx.C. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS _____

DIRECCION COMPLETA _____

POBLACION _____ PROVINCIA _____

TELEFONO _____ C.P. _____

FORMATO: PC3/CD _____

Nº CLIENTE _____

NUEVO CLIENTE: ☐

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
ENVIO POR SERVICIO CORREO RECOMENDADO	500
ENVIO POR CORREO CORREO RECOMENDADO	300
GASTOS ENVIO	
TOTAL	

¡ SALUDOS A LOS AMANTES DEL DEPORTE ! PARECE QUE VAMOS A DISFRUTAR DE UN PARTIDO AL ROJO VIVO...

¿ VERDAD ? JOSEBA LONAZO !"

" ¡ SI, PEP NALTY, HOY LOS JUGADORES VAN A TENER QUE SUDAR LA CAMISETA !"

ACTION SOCCER

CD-ROM PC
COMENTARIOS DE PARTIDO
EN CASTELLANO



- VISTA 2D Y 3D ISOMÉTRICA
- UN AMBIENTE DIGNO DE UN ESTADIO CON COMENTARIOS DE PARTIDO EN DIRECTO
- 4 CONDICIONES CLIMÁTICAS Y 30 TÁCTICAS DE JUEGO DIFERENTES
- ¡ UNA JUGABILIDAD QUE TRANSFORMARÁ A TU PC EN UNA MÁQUINA DE ARCADE !



Can Vernet n°14 (F)
08190 Sant-Cugat del Vallés (Barcelona)
Tel : (93) 589.57.20
Fax : (93) 589.56.60

* Si deseas recibir información sobre este juego, manda una tarjeta postal con los siguientes datos :
Nombre y apellidos, dirección, poseo o no poseo un lector CD-Rom. Y remítela a la dirección arriba indicada.